**Книга Псионики**

**Базируется на правилах Skills & Powers, AD&D 2-ой редакции.**

**Перевод и составление -**[**Unholy**](mailto:Unholy@newmail.ru)**.**

**Содержание:**

**Вместо Предисловия - 5 стр.**

**Глава 1: Псионика - 5 стр.**

         Различия - 5 стр.

**Глава 2: Использование Псионики - 5 стр.**

         Открытый и Закрытый Разум - 5 стр.

         Класс Ментальной Брони - 5-6 стр.

**Таблица 1: Базовый МАС и ПСП бонусы - 6 стр.**

         Очки Силы Псионика (ПСП) - 6 стр.

         Получение ПСП - 6 стр.

         Восстановление ПСП - 6 стр.

         Псионический Бой - 6-7 стр.

         Порядок Псионического Боя - 7 стр.

**Таблица 2: МТНАС0 Модификаторы - 7 стр.**

**Глава 3: Пять Псионических Атак - 7 стр.**

         Эго Кнут (Ego Whip) - 7 стр.

         ИД Инсинуация (ID Insinuation) - 7 стр.

         Тяга к Разуму (Mind Thrust) - 7 стр.

         Псионический Удар (Psionic Blast) - 7 стр.

         Сокрушение Психики (Psychic Crush) - 7 стр.

**Глава 4: Пять Псионических Защит - 7-8 стр.**

         Крепость Интеллекта (Intellect Fortress) - 8 стр.

         Ментальный Барьер (Mental Barrier) - 8 стр.

         Пустой Разум (Mind Blank) - 8 стр.

         Мысленный Щит (Thought Shield) - 8 стр.

         Башня Железной Воли (Tower Of Iron Will) - 8 стр.

**Таблица 3: Псионические Атаки против Псионических Защит - 8 стр.**

**Глава 5: Использование Псионических Сил - 8 стр.**

         Открытый и Закрытый Разум - 8 стр.

**Таблица 4: прогрессия ТНАС0 и МТНАС0 псиоников и диких талантов - 8 стр.**

**Таблица 5: Спасброски Псиоников - 9 стр.**

         Псионика в Раунд - 9 стр.

         Ограничения Сил Псионика - 9 стр.

         Псионический Контест - 9 стр.

         Псионика и Магия - 9 стр.

         Псионики и Дикие Таланты - 10 стр.

**Глава 6: Псионики - 10 стр.**

         Двойные Классы и Мультиклассы - 10 стр.

         Мировоззрение - 10 стр.

         Ограничения Оружия и Брони - 10 стр.

         Бонусы Псиоников - 10 стр.

         Продвижение Псиоников - 10 стр.

         Псионики и ПСП - 10 стр.

**Таблица 6: Уровни Опыта Псиоников - 10-11 стр.**

**Таблица 7: Прогрессия Псионических Сил - 11 стр.**

         Получение Дисциплин и Сил - 11 стр.

         Профессии - 11 стр.

**Таблица 8: Слоты Профессий Псиоников - 11 стр.**

Дополнительные Профессии - 11 стр.

**Таблица 9: Неоружейные Профессии - 11-12 стр.**

**Глава 7: Дикие Таланты - 12 стр.**

   Тестирование на наличие Дикого Таланта - 12 стр.

**Таблица 10: Дикие Таланты - 12-13 стр.**

**Глава 8: Псионические Силы - 13-14 стр.**

**Глава 9: Науки Ясновидения - 14 стр.**

         Изучение Ауры (Aura Sight) - 14 стр.

         Яснослышание (Clairaudience) - 14 стр.

         Ясновидение (Clairvoyance) - 14 стр.

         Чтение Обьекта (Object Reading) - 14-15 стр.

         Предчувствие (Precognition) - 15 стр.

         Пси-клон (Psychic Clone) - 15 стр.

         Чувство Пси (Sensitivity To Psychic Impressions) - 15 стр.

         Космическое Знание (Cosmic Awareness) - Высокая Наука - 15 стр.

         Обнаружение (Detection) - 15-16 стр.

         Знание Духов (Spirit Lore) - 16 стр.

         Истинное Зрение (True Sight) - 16 стр.

         Субьективная Реальность (Subjective Reality) - 16 стр.

**Глава 10: Посвящения Ясновидения - 16 стр.**

         Круговое Поле Зрения (All-Round Vision) - 16 стр.

         Чтение Костей (Bone Reading) - 16-17 стр.

         Боевой Разум (Combat Mind) - 17 стр.

         Чувство Опасности (Danger Sense) - 17 стр.

         Чувствовать Свет (Feel Light) - 17 стр.

         Чувствовать Звук (Feel Sound) - 17 стр.

         Слышать Свет (Hear Light) - 17 стр.

         Знание Курса (Know Course) - 17-18 стр.

         Чувство Направления (Know Direction) - 18 стр.

         Знание Места (Know Location) - 18 стр.

         Пси-транс (Martial Trance) - 18 стр.

         Чувство Яда (Poison Sense) - 18 стр.

         Манипуляция Вероятностями (Probability Manipulation) - 18 стр.

         Пси-чувство (Psionic Sense) - 18 стр.

         Радиальная Навигация (Radial Navigation) - 18-19 стр.

         Безопасный Путь (Save Path) - 19 стр.

         Видеть Эфирных (See Ethereal) - 19 стр.

         Видеть Магию (See Magic) - 19 стр.

         Видеть Звук (See Sound) - 19 стр.

         Чувство Наблюдения (Sensitivity To Observation) - 19 стр.

         Чувство Духов (Spirit Sense) - 19-20 стр.

         Сторож (Watcher's Ward) - 20 стр.

**Глава 11: Науки Психокинетики - 20 стр.**

         Создать Обьект (Create Object) - 20 стр.

         Дезинтеграция (Desintegrate) - 20 стр.

         Детонация (Detonate) - 20 стр.

         Кинетический Контроль (Kinetic Control) - 20 стр.

         Мегакинез (Megakinesis) - Высокая Наука - 20-21 стр.

         Молекулярная Перестановка (Molecular Rearranjement) - 21 стр.

         Проекция Силы (Project Force) - 21 стр.

         Телекинез (Telekinesis) - 21 стр.

         Телекинетический Барьер (Telekinetic Barrier) - 21-22 стр.

         Телекинетический Полет (Telekinetic Flight) - 22 стр.

**Глава 12: Посвящения Телекинетики - 22 стр.**

         Оживление Обьекта (Animate Object) - 22 стр.

         Оживление Теней (Animate Shadow) - 22 стр.

         Баллистическая Атака (Ballistic Attack) - 22 стр.

         Контроль Тела (Control Body) - 22 стр.

         Контроль Огня (Control Flames) - 22-23 стр.

         Контроль Света (Control Light) - 23 стр.

         Контроль Звука (Control Sound) - 23 стр.

         Контроль Ветра (Control Wind) - 23 стр.

         Создание Звука (Create Sound) - 23 стр.

         Криокинезис (Cryokinesis) - 23-24 стр.

         Отклонение (Deflect) - 24 стр.

         Инерционный Барьер (Inertial Barrier) - 24 стр.

         Левитация (Levitation) - 24 стр.

         Магнетизация (Magnetize) - 24 стр.

         Манипуляция Массой (Mass Manipulation) - 24-25 стр.

         Молекулярное Возбуждение (Molecular Agitation) - 25 стр.

         Молекулярная Связь (Molecular Bounding) - 25 стр.

         Молекулярные Манипуляции (Molecular Manipulation) - 25 стр.

         Кража Движения (Momentum Theft) - 25 стр.

         Размягчение (Soften) - 25-26 стр.

         Статический Разряд (Static Discharge) - 26 стр.

**Глава 13: Науки Психометаболики - 26 стр.**

         Близость К Животным (Animal Affinity) - 26 стр.

         Полное Исцеление (Complete Healing) - 26 стр.

         Поле Смерти (Death Field) - 26 стр.

         Элементальное Составление (Elemental Composition) - Высокая Наука - 26 стр.

         Сдерживание Энергии (Energy Containment) - 27 стр.

         Утечка Жизни (Life Draining) - 27 стр.

         Метаморфоза (Metamorphosis) - 27 стр.

         Симуляция Яда (Poison Simulation) - 27 стр.

         Регенерация (Regenerate) - 27 стр.

         Форма Тени (Shadowform) - 27 стр.

**Глава 14: Посвящения Психометаболики - 27 стр.**

         Абсорбирование Болезни (Absorb Desease) - 27-28 стр.

         Ускорение (Accelerate) - 28 стр.

         Контроль Адреналина (Adrenaline Control) - 28 стр.

         Старение (Aging) - 28 стр.

         Изменение Внешности (Alter Features) - 28 стр.

         Контроль Крови (Biofeedback) - 28 стр.

         Адаптация Тела (Body Control) - 28 стр.

         Равновесие (Body Equilibrium) - 28-29 стр.

         Оружие Тела (Body Weaponry) - 29 стр.

         Каннибализм (Cannibalize) - 29 стр.

         Кошачье Падение (Catfall) - 29 стр.

         Разложение (Cause Decay) - 29 стр.

         Наслать Сон (Cause Sleep) - 29 стр.

         Элементальная Регуляция (Cell Adjustement) - 29 стр.

         Хамелеон (Chameleon Power) - 29-30 стр.

         Химическая Симуляция (Chemical Simulation) - 30 стр.

         Транс Познания (Cognitive Trance) - 30 стр.

         Смещение (Displacement) - 30 стр.

         Удвоение Боли (Double Pain) - 30 стр.

         Форма Эктоплазмы (Ectoplasmic Form) - 30 стр.

         Улучшение Силы (Enhanced Strenght) - 30 стр.

         Увеличение (Expansion) - 30-31 стр.

         Боевой Транс (Fighting Trance) - 31 стр.

         Тело-доспех (Flesh Armor) - 31 стр.

         Прививка Оружия (Graft Weapon) - 31 стр.

         Усиление Чувств (Heightened Senses) - 31 стр.

         Неподвижность (Immovability) - 31 стр.

         Железная Воля (Iron Will) - 31-32 стр.

         Передать Здоровье (Lend Health) - 32 стр.

         Разум Над Телом (Mind Over Body) - 32 стр.

         Фотосинтез (Photosynthesis) - 32 стр.

         Сужение (Reduction) - 32 стр.

         Разделение Силы (Share Strenght) - 32 стр.

         Паучьи Лапы (Spider Touch) - 32 стр.

         Остановка Жизни (Suspend Animation) - 32-33 стр.

**Глава 15: Науки Психопортации - 33 стр.**

         Высылка (Banishment) - 33 стр.

         Планарное Замещение (Planar Trasposition) - Высокая Наука - 33 стр.

         Условный Переход (Probability Travel) - 33 стр.

         Вызов Планарного Существа (Summon Planar Creature) - 33-34 стр.

         Вызов Планарной Энергии (Summon Planar Energy) - 34 стр.

         Телепорт (Teleport) - 34 стр.

         Телепорт Существа (Teleport Other) - 34-35 стр.

**Глава 16: Посвящения Психопортации - 35 стр.**

         Астральная Проекция (Astral Projection) - 35 стр.

         Мерцание (Blink) - 35 стр.

         Пространственная Дверь (Dimensional Door) - 35 стр.

         Двухмерное Лезвие (Dimension Blade) - 35 стр.

         Пространственный Экран (Dimensional Screen) - 35-36 стр.

         Проход По Измерениям (Dimensional Walk) - 36 стр.

         Путешествие Во Сне (Dream Travel) - 36 стр.

         Двухмерность (Duo-dimension) - 36 стр.

         Фаза (Phase) - 36 стр.

         Фазовый Обьект (Phase Object) - 36 стр.

         Внепространственный Карман (Pocket Dimension) - 36-37 стр.

         Искажение Пространства (Spatial Distortion) - 37 стр.

         Блокирование Телепортации (Teleport Lock) - 37 стр.

         Телепорт По Условиям (Teleport Trigger) - 37 стр.

         Якорь Пространства/Времени (Time/Space Anchor) - 37 стр.

**Глава 17: Науки Телепатии - 37 стр.**

         Доминирование (Domination) - 37-38 стр.

         Связь Судеб (Fate Link) - 38 стр.

         Массовое Доминирование (Mass Domination) - 38 стр.

         Ментальный Огонь (Mindflame) - 38 стр.

         Связь Разумов (Mindlink) - 38 стр.

         Зонд (Probe) - 38-39 стр.

         Пси-хирургия (Psychic Surgery) - 39 стр.

         Старшая Невидимость (Superior Invisibility) - 39 стр.

         Обмен Разумов (Switch Personality) - 39 стр.

         Ультрабласт (Ultrablast) - 39 стр.

**Глава 18: Посвящения Телепатии - 40 стр.**

         Привлекательность (Attraction) - 40 стр.

         Неприязнь (Aversion) - 40 стр.

         Благоговение (Awe) - 40 стр.

         Скрытие Мыслей (Conceal Thoughts) - 40 стр.

         Конвергенция (Convergence) - 40 стр.

         Дневные Сны (Daydream) - 40-41 стр.

         Эмпатия (Empathy) - 41 стр.

         Экстрасенсорное Восприятие (ESP) - 41 стр.

         Фальшивые Чувства (False Sensory Input) - 41 стр.

         Проникновение В Сущность (Identity Penetration) - 41 стр.

         Распознавание Инкарнаций (Incarnation Awareness) - 41 стр.

         Причинение Боли (Inflict Pain) - 41 стр.

         Непобедимые Враги (Invincible Foes) - 41-42 стр.

         Невидимость (Invisibility) - 42 стр.

         Определение Жизни (Life Detection) - 42 стр.

         Ментальная Преграда (Mind Bar) - 42 стр.

         Вызов Фобии (Phobia Amplification) - 42 стр.

         Пси-вампиризм (Psionic Vampirism) - 42-43 стр.

         Пси-лезвие (Psychic Blade) - 43 стр.

         Пси-вытягивание (Psychic Drain) - 43 стр.

         Пси-маска (Psychic Impersonation) - 43 стр.

         Пси-посыльный (Psychic Messenger) - 43 стр.

         Пси-сосуд (Receptacle) - 43-44 стр.

         Отвращение (Repugnance) - 44 стр.

         Посылать Мысли (Send Thoughts) - 44 стр.

         Подавление Чувств (Sensory Suppression) - 44 стр.

         Связь Зрения (Sight Link) - 44 стр.

         Связь Слуха (Sound Link) - 44-45 стр.

         Подавление Страха (Suppress Fear) - 45 стр.

         Эмоциональная Проекция (Telemphatic Projection) - 45 стр.

         Распознавание Лжи (Truthear) - 45 стр.

**Вместо Предисловия**

   Когда я решил начать водить игроков по сеттингу *DarkSun*, я столкнулся с проблемой. Дело в том, что мне нравилась система псионики, описанная в книге *Skills & Powers*, но в ней не было описаний самих псионических сил. Естественно, в книгах *The Will And The Way, Complete Book Of Psionics*псионические силы были расписаны по старой системе. Тогда я решил составить эту книгу.

   Книга состоит из переведенных мной правил, описанных в *Skills & Powers*, и подробных описаний псионических сил, часть которых взята мной из переведенной Книги Псионики (перевод MegaVolt), часть взята из *Skills & Powers* и*The Will And The Way* и переведена мной. Некоторые псионические силы не вошли в эту книгу, так как у меня не было первоисточника (*Dragon King*).

   Если у кого-то возникнут вопросы, замечания, комментарии или кто-то, наконец, пришлет мне *Dragon King*, пишите на [мой Е-мэйл](mailto:Unholy@newmail.ru).

   Unholy.

**Глава 1: Псионика**

   Псионик, в отличие от других классов, может читать мысли других существ, передвигать предметы, не прикасаясь к ним, или мгновенно перемещаться на громадные расстояния. В этой главе описана механика игры для персонажей - псиоников и диких талантов. Для начала, определимся с терминами:

**Псионика:** использование скрытых возможностей разума. Персонаж, обладающий даром псионика, может использовать силы своего разума для достижения определенных эффектов. Псионическую силу имеют как псионики, так и дикие таланты.

**Псионик:** Персонаж, использующий псионику для воздействия на окружение и существ.

**Дикий талант:** Персонаж любого класса, который имеет врожденные способности к псионике и, как минимум, одну псионическую силу.

         Псионическая система, представленная в этой главе, описывает основные силы. В этой главе рассказывается о псионических правилах, таких же, как и в переизданном *Сеттинге ДаркСана*.

   Различия

   Если вы - новичок в псионике, пропустите этот абзац, так как здесь описаны основные изменения, по сравнению с оригинальной *Полной Книгой Псионика*. Если вы уже знакомы с предыдущей системой псионики, то вам нужно обязательно прочитать этот абзац.

   Многие термины и силы, описанные в *Полной Книге Псионики*, были перенесены в новую систему. Но предназначения и описания могли измениться, так что прочитайте этот абзац внимательно. Самые главные изменения описаны ниже:

***Псионические атаки и защиты*** - это больше не силы, а профессии. Новыми терминами являются *Псионические атаки*и *Псионические защиты*. Псионик получает псионические атаки и защиты автоматически, при продвижении по уровням. Имеющийся персонаж (созданный по старым правилам) должен заменить свои атаки и защиты на другие телепатические силы.

***Контакт*** не является больше телепатической дисциплиной. Это тоже профессия, позволяющая участвовать в псионическом бою. Вдобавок, псионической бой был упрощен и приближен к обычной системе боя (используются броски атаки и повреждений). Персонаж, имеющий силу *Контакт* (по старым правилам), должен заменить ее на другую телепатическую силу.

***Тангенты*** были уничтожены.

***Стоимость поддержки силы*** была уничтожена. Все силы теперь имеют стандартную стоимость в раунд и могут поддерживаться каждый раунд, если платится стандартное количество ПСП.

***Очки силы*** и возможные эффекты от очков силы были удалены. Все персонажи теперь имеют *Класс Ментальной Брони*(МАС) и *Бросок Ментальной Атаки* (МТНАС0). МТНАС0 обозначает "Ментальный ТНАС0". МТНАС0 должно быть равно (или больше) числу, которое персонаж должен выкинуть на двадцатигранном (1d20) кубике, чтобы пробить ментальный класс брони оппонента, равный 0.

***Бросок силы*** был удален. Чтобы определить успех действия силы, персонаж должен сделать бросок МТНАС0. В псионическом бою, персонаж делает бросок МТНАС0, чтобы пробить ментальные защиты жертвы и открыть ее разум. Чтобы использовать силу на открытом разуме, псионик должен сделать бросок МТНАС0, чтобы пробить МАС силы, а не жертвы. Все псионические силы теперь имеют базовый МАС. Некоторые разумы открываются автоматически (например, разум самого псионика, для использования псионической силы на себя). В таком случае - псионический бой не нужен, так как разум уже открыт.

***Метапсионическая дисциплина*** была удалена. Силы, описанные в ней, перераспределились по оставшимся пяти дисциплинам.

**Глава 2: Использование Псионики**

         Псионическая энергия, которая может быть сформирована и использована псиониками и дикими талантами для достижения определенных эффектов, называется *Псионической Силой*. Все псионические силы сгруппированы в пять категорий (дисциплин), которые базируются на том, как сила используется. Основные силы определенной дисциплины называются *Науками*.

         Еще два термина должны быть понятны прежде, чем перейти к детальному описанию использования псионики. Это ***ПСП (очки силы псионика)*** и ***МТНАС0 (бросок ментальной атаки)***. Они описаны ниже:

**Очки Силы Псионика (ПСП):** у каждого псионика есть внутреннее "хранилище" псионической энергии, выражающееся в ПСП. Они используются для активации, поддержки, фокусирования псионических сил.

**Бросок Ментальной Атаки (МТНАС0):** Успех действия силы на закрытый разум определяется цифрой, которую персонаж должен выкинуть на 1d20, чтобы попасть по нужному МАС. МТНАС0 - это цифра, которую должен выкинуть персонаж на 1d20, чтобы попасть по МАС=0. Когда сила используется на открытый разум, бросок делается, чтобы попасть по МАС силы. Каждая сила имеет собственный базовый МАС, который определяет - насколько трудно активировать силу против открытого разума

         Все ***псионические силы*** принадлежат к одной из пяти ***дисциплин:*** ясновиденье, психокинетика, психометаболизм, психопортация, телепатия. В каждой дисциплине силы разделены на две категории: основные силы (Науки) и минорные силы (Посвящения). Пять дисциплин различаются таким образом:

***Ясновидение*** позволяет персонажу чувствовать вещи, находящиеся далеко за гранью восприятия обычных людей и полу людей.

***Психокинетика*** позволяет передвигать обьекты через пространство, используя только силу разума.

***Психометаболика*** воздействует на тело существа, изменяя его каким-то образом.

***Психопортация*** позволяет путешествовать и передвигать существ из одного места в другое, не пересекая пространство

***Телепатия*** включает в себя прямой контакт двух и более разумов

   Открытый и Закрытый Разум

         Разум всех существ может находиться в одном из двух состояний: в закрытом и в открытом. Закрытый разум имеет натуральную или воздвигнутую защиту против вторжения в разум. Только нормальные чувства имеют воздействие на закрытый разум. Разум всех существ и персонажей является закрытым. Персонаж может сознательно открыть свой разум или это можно сделать насильно псионической атакой. Разум псионика является открытым, если он использует псионические силы на себя.

   Класс Ментальной Брони

         Все персонажи и создания имеют МАС. Если физический АС защищает тело от физических атак, то МАС является защитой против псионических атак. МАС различается от минимальной защиты (МАС 10) до максимальной (МАС -10). Не существует МАС хуже, чем 10, или лучше, чем -10.

         Как и с обычным АС, чем больше МАС, тем более уязвимо существо для псионических атак. Как и в боевой системе, бросок 20 всегда означает, что защита пробита, бросок 1 всегда означает, что атака неудачна, независимо от МАС жертвы.

         Чтобы определить базовое значение МАС, наудите значения Мудрости персонажа в таблице 1. Потом найдите значение Интеллекта персонажа и добавьте к МАС модификатор от Интеллекта. МАС может быть улучшен различными путями, как будет описано ниже.

**Таблица 1: Базовый МАС и ПСП бонусы**

**Значение              Базовый         Бонус МАС           Бонус**

**Параметра            МАС                 от Инт.             ПСП**

   15 и меньше         10                     0                       0

   16                           9                       -1                      +1

   17                           8                       -1                      +2

   18                           7                       -2                      +3

   19                           6                       -2                      +4

   20                           5                       -3                      +5

   21                           4                       -3                      +6

   22                           3                       -3                      +7

   23                           2                       -4                      +8

   24                           1                       -4                      +9

         25                           0                       -4                      +10

**Пример:** *Мудрость персонажа 18, что дает базовый МАС 7. Интеллект персонажа 16, что дает бонус -1. Итого, МАС персонажа равен 6 (7-1=6).*

   Очки Силы Псионика (ПСП)

         Каждый псионик и дикий талант имеет очки силы псионика (ПСП). Во многом ПСП похожи на ментальные очки хитов, только с другими функциями. Они не только определяют текущую псионическую силу персонажа, но и увеличивают псионические способности. ПСП используются, чтобы атаковать, активировать псионические силы и поддерживать псионические защиты. Пока у псионика остаются ПСП, его защиты продолжают поддерживаться, оставляя разум закрытым. Когда ПСП персонажа равны нулю, его защиты спадают и его разум становится открытым.

         Каждый раз, когда персонаж использует (или собирается использовать) псионическую силу, он должен потратить определенное количество ПСП. Повреждения от псионических атак, так же зависят от количества ПСП. Вместе, эти факторы определяют общее количество ПСП псионика. На первом уровне, псионик автоматически получает 15 ПСП. Количество модифицируется, в зависимости от бонусов от параметров. В дальнейшем, псионик получает 1d6 ПСП за уровень (плюс бонусы от параметров).

         Общие ПСП для диких талантов определяются с незначительными изменениями. Дикий талант автоматически получает количество ПСП, нужное, чтобы активировать его силу один раз. Вдобавок, он получает 10 ПСП и бонусы от параметров. За каждый новый уровень он получает 1d4 ПСП (плюс бонусы от параметров).

**Пример:** *Мудрость персонажа 18, Интеллект персонажа 16, Конституция персонажа 17. На первом уровне он получает 21 ПСП (15+3+1+2=21) плюс 1d6 ПСП.*

**Пример:***Персонаж - дикий талант. Его Мудрость 18, Интеллект 16, Конституция 17. Он получает на первом уровне 16 ПСП (10+3+1+2=16) плюс 1d4 ПСП, плюс количество ПСП, необходимых для активизации его силы.*

   Получение ПСП

         ПСП псиоников и диких талантов увеличиваются, с получением нового уровня. Псионик получает 1d6 ПСП (плюс бонусы от параметров) за каждый уровень до 9-го. С 9-го уровня псионик получает по 3 ПСП за уровень плюс бонус от Мудрости. Несмотря на его Конституцию и Интеллект, он больше не получает от них бонусов. Дикие таланты получают только 4 ПСП за уровень, независимо от их уровня. Никаких дополнительных бросков и бонусов от параметров для них не существует.

   Восстановление ПСП

         Персонаж восстанавливает потраченные ПСП, отдыхая нужное количество времени (минимум - один полный час). Единственные способы отдыха для восстановления ПСП - это сон или медитация. Любая физическая или псионическая (в ходе которой тратятся ПСП) активность разрушает отдых на этот час. Персонаж не может восстановить ПСП больше своего максимума.

         За каждый час отдыха, псионик восстанавливает одну восьмую от общего количества ПСП. Если у псионика 0 ПСП, то полное восстановление займет у него 8 часов отдыха, независимо от того, было у него 20 или 200 ПСП.

   Псионический Бой

         Псионики автоматически получают при создании профессию Контакт. Контакт дает им доступ к псионическим атакам и позволяет участвовать в псионическом бою. Псионические атаки псионик получает "просто так", они не требую слотов на профессии.

         Дикие таланты должны получить профессию Контакт обычным путем и потратить на нее неоружейный слот. Вместе с профессией, дикие таланты получают только одну псионическую атаку. Но, если дикий талант повышается на уровень и у него появляется неиспользованный неоружейный слот, он может выучить дополнительные атаки. Всего, дикий талант не моет получить больше трех псионических атак.

         Псионический бой используется для штурма закрытых разумов, чтобы сделать их открытыми для дальнейшего псионического контакта. Система примерно такая же, как и в обычном бою. Атакующий должен выбрать форму атаки и сделать бросок МТНАС0 против МАС защищающегося.

         Псионическая атака может быть проведена как против псионического разума, так и против обычного. Обычный разум определяется, как персонаж с 0 ПСП. Процедуры одинаковы, но результаты разные.

         Когда псионик атакует псионический разум, псионический бой продолжается, пока у одного из оппонентов не кончатся ПСП или, пока битва не будет прекращена. Разум с 0 ПСП становится открытым и подвержен действию других псионических сил. Когда атакуется обычный разум, нужен только один успешный бросок МТНАС0, чтобы сделать разум открытым.

         Псионические силы могут использоваться только на открытые разумы. Псионическая сила может быть использована в тот же раунд, в котором разум открыт псионической атакой.

         Псионические защиты действуют, как броня и щиты в обычном бою, до тех пор, пока ПСП не кончатся (если атакован псионический разум) или псионическая атака не пробьет МАС (если атакован обычный разум).

         Псионическая атака требует концентрации. Псионик, атакующий во время боя, может передвигаться с половинным рейтингом скорости. Персонаж, атакующий псионической атакой, может быть прерван так же, как и маг, творящий заклинание. В раунде, в котором псионическая атака прервана, она не может быть использована. Прерванная псионическая атака стоит псионику 1 ПСП.

         Псионик может делать разное количество псионических атак в раунд. Количество атак в раунд зависит от уровня псионика: 1-6 - 1/1 в раунд, 7-12 - 3/2 в раунд, 13+ - 2/1 в раунд. Дикие таланты не могут делать больше одной атаки в раунд.

         Псионики и дикие таланты получают бонус к МТНАС0, в зависимости от их Интеллекта, что делает атаки более легкими.

   Порядок Псионического Боя

   1 - ДМ про себя решает, какие действия предпримут монстры или NPC, включая псионические атаки и защиты (если они у них есть). ДМ не обьявляет эти действия игрокам.

         2 - Игроки обьявляет, что их персонажи собираются делать, включая псионические атаки и защиты (если они есть)

         3 - Определяется инициатива. Помните, что псионические атаки и защиты не имеют модификаторов к инициативе.

         4 - Атаки делаются в соответствии с инициативой.

**Таблица 2: МТНАС0 Модификаторы**

**Значение                           Модификатор**

**Интеллекта                       МТНАС0**

   15 и меньше                      0

   16-17                                   -1

   18-19                                   -2

   20-22                                   -3

   23+                                      -4

         Все псионические атаки требуют, чтобы между атакующим и защищающимся была прямая линия видимости. Так же, как и для почти всех псионических сил, за редким исключением.

**Глава 3: Пять Псионических Атак**

   Существует пять псионических атак: Эго Кнут, ИД Инсинуация, Тяга к Разуму, Псионический Удар, Сокрушение Психики. Псионики имеют доступ ко всем пяти (в зависимости от уровня), когда дикие таланты - только к трем. Псионические атаки описаны ниже:

   Эго Кнут (Ego Whip)

         Атака действует на самоуважение и индивидуальность жертвы. Эго Кнут проникает в такие области разума, как достоинство и непогрешимость, ломая защиты жертвы. За каждые 4 ПСП, заложенные в атаку (заявляется после успешного броска атаки), атакующий кидает 1d6, чтобы определить псионические повреждения жертвы. Если атака прошла, жертва теряет это количество ПСП или ее разум становится открытым (если не осталось ПСП). Неудачная атака стоит 2 ПСП.

         Эго Кнут имеет три дальности действия: короткая (40 ярдов), средняя (80 ярдов) и длинная (120 ярдов). На средней дальности, жертва получает +2 бонус к МАС, на длинной дальности жертва получает бонус +5 к МАС.

         Если используется против открытого разума, Эго Кнут оставляет жертву оглушенной на 1d4 раунда. Если у жертвы не осталось псионических защит, атакующий должен попасть по МАС жертвы с бонусом +2 к МТНАС0. Если жертва оглушена, она получает пенальти (-5) ко всем броскам (атакующие, спасброски и т.д.) и не может использовать заклинания выше 3-го круга.

   ИД Инсинуация (ID Insinuation)

         Атакует подсознание жертвы, добираясь до ее примитивных инстинктов. За каждые 6 ПСП (заявляется после успешного броска атаки) атакующий бросает 1d8, чтобы определить псионические повреждения. Неудавшаяся атака стоит 3 ПСП.

         ИД Инсинуация имеет три дальности: короткая (60 ярдов), средняя (120 ярдов), длинная (180 ярдов). На средней дальности, защищающийся получает бонус +2 к МАС, на длинной - +5.

         Если используется против открытого разума, оставляет жертву неспособной что-либо сделать на 1d4 раунда. Если у жертвы не осталось псионических защит, атакующий должен попасть по МАС жертвы с бонусом +2 к МТНАС0.

   Тяга к Разуму (Mind Thrust)

         Эта атака вонзается в разум жертвы, проникая сквозь мысли и память. За каждые 2 ПСП (заявляется после успешного броска атаки) атакующий бросает 1d4, чтобы определить псионические повреждения. Неудавшаяся атака стоит 1 ПСП.

         Тяга к Разуму имеет три дальности: короткая (30 ярдов), средняя (60 ярдов), длинная (90 ярдов). На средней дальности, защищающийся получает бонус +2 к МАС, на длинной - +5.

         Если используется против открытого разума, жертва теряет одну псионическую силу (определяется случайно) на 1d6 дней. Если у жертвы не осталось псионических защит, атакующий должен попасть по МАС жертвы с бонусом +2 к МТНАС0. После открытия разума, эта атака не имеет воздействия на непсионические разумы.

   Псионический Удар (Psionic Blast)

       Атака имеет форму ментальной волны, которая захлестывает мозг жертвы. За каждые 10 ПСП (заявляется после успешного броска атаки) атакующий бросает 1d12, чтобы определить псионические повреждения. Неудавшаяся атака стоит 5 ПСП.

         Псионический Удар имеет три дальности: короткая (20 ярдов), средняя (40 ярдов), длинная (60 ярдов). На средней дальности, защищающийся получает бонус +2 к МАС, на длинной - +5.

         Если используется против открытого разума, жертва теряет 1d8 хитов за каждые 10 ПСП. Если у жертвы не осталось псионических защит, атакующий должен попасть по МАС жертвы с бонусом +2 к МТНАС0.

   Сокрушение Психики (Psychic Crush)

       Как ужасный ментальный вес, эта атака давит на разум жертвы. За каждые 8 ПСП (заявляется после успешного броска атаки) атакующий бросает 1d10, чтобы определить псионические повреждения. Неудавшаяся атака стоит 4 ПСП.

         Псионический Удар имеет дальность 50 ярдов.

         Если используется против открытого разума, жертва теряет 1d6 хитов за каждые 8 ПСП. Если у жертвы не осталось псионических защит, атакующий должен попасть по МАС жертвы с бонусом +2 к МТНАС0.

**Глава 4: Пять Псионических Защит**

         И псионики и дикие таланты получают псионические защиты при повышении уровней, как описано в таблице прогрессии псиоников. Псионические защиты не требуют каких-либо неоружейных слотов. Как и с псионическими атаками, дикие таланты никогда не смогут получить больше трех псионических защит.

         Персонаж, активирует псионическую защиту в начале боевого раунда. Псионическая зашита защищает персонажа от всех псионических атак в этом раунде. ПСП платятся только раз в раунд, независимо от того, сколько псионических атак проводится против персонажа.

         Некоторые псионические защиты более эффективны против некоторых псионических атак. И наоборот. Это выражается в модификаторах к броскам МТНАС0 атакующего. Смотрите таблицу бонусов и пенальти ниже.

         Когда псионическая атака пробивает псионическую защиту, смотрите таблицу 3. Результат добавляется или вычитается из МТНАС0 атакующего. Так, модификаторы со знаком + являются бонусами, а со знаком - являются пенальти.

         Существует пять псионических защит: Крепость Интеллекта, Ментальный Барьер, Пустой Разум, Мысленный Щит, Башня Железной Воли. Они описаны ниже.

   Крепость Интеллекта (Intellect Fortress)

       Эта защита заковывает разум в могучее ментальное поле, чтобы защитить его от псионических атак. Крепость Интеллекта лучше всего защищает от Эго Кнута, но очень уязвима для Псионического Удара. Стоимость поддержки защиты - 4 ПСП в раунд.

   Ментальный Барьер (Mental Barrier)

       Защита воздвигает мысленный щит. Эффективна против Псионического Удара, но очень уязвима для Сокрушения Психики. Стоимость поддержки защиты - 5 ПСП в раунд.

   Пустой Разум (Mind Blank)

       Защита прячет разум от псионических атак, создавая пустую область в разуме. Наиболее эффективна против ИД Инсинуации, но очень уязвима для Тяги К Разуму. Стоимость поддержки защиты - 3 ПСП в раунд.

   Мысленный Щит (Thought Shield)

       Создает мысленный щит, отражающий ментальные атаки. Эффективен против Сокрушения Психики, но уязвим для Эго Кнута. Стоимость поддержки - 2 ПСП в раунд.

   Башня Железной Воли (Tower Of Iron Will)

       Эта защита строит неприступное убежище для разума. Эта защита наиболее эффективна против Тяги К Разуму, но очень уязвима для ИД Инсинуации. Стоимость поддержки защиты - 6 ПСП в раунд.

**Таблица 3: Псионические Атаки против Псионических Защит**

**Пустой            Мысленный   Ментальный Крепость        Башня**

**Разум              Щит                 Барьер            Интеллекта    Железной Воли**

   Тяга к Разуму                    -5                      -3                      +2                     +3                     +5

   Эго Кнут                             -3                      -4                      -2                      +4                     +3

   ИД Инсинуация                +5                     +3                     +1                     -2                      -5

   Сокрушение Психики     -1                      +4                     -4                      +1                     +2

   Псионический Удар        +3                     -2                      +5                     -4                      -3

**Глава 5: Использование Псионических Сил**

         Все псионические силы имеют МАС. Чтобы определить, работает ли сила против открытого разума, псионик должен сделать бросок МТНАС0 против МАС силы на 1d20. Любой бросок, равный или превосходящий МАС силы, означает, что сила работает и эффект ее действия проявится в этот же раунд.

         Все силы имеют стоимость в ПСП за раунд. Стоимость справа от слэша - это количество ПСП, которое тратится при неудачной попытке инициализации силы.

         Силы, которые были успешно инициализированы, могут поддерживаться из раунда в раунд, не требуя нового броска МТНАС0. Псионик просто платит стоимость силы в ПСП за оговоренный период времени (раунд, турн, час, день).

         Бросок 1 - всегда означает неудачу инициализации силы. Бросок 20 - всегда означает успех инициализации силы.

   Открытый и Закрытый Разум

         Непсионический разум - единственный, который не имеет ПСП. Он является закрытм, пока не будет открыт псионической атакой или добровольно. Если такой разум был открыт псионической атакой, жертва может попытаться закрыть свой разум в следующем раунде. Для этого она должна сделать успешный бросок против парализации. Если разум был открыт псионической атакой и на него уже использовали какую-то еще атаку или силу после этого, то жертва может попытаться закрыть свой разум, сделав успешный спасбросок против парализации с пенальти -4. Жертва может пытаться закрыть свой разум в каждом раунде.

         Если псионический разум открыт атакой, то псионик не может снова закрыть свой разум в течение 1d4+1 раунда. После того, как нужное количество раундов пройдет, жертва может попытаться закрыть свой разум, сделав успешный тест Мудрости с пенальти -3 в каждом раунде.

         Когда псионический или непсионический разум снова закрывается, происходит следующее: любая псионическая сила, использующаяся на жертву разрушается, контакт между двумя разумами прерывается. Если сила уже возымела эффект на жертву в этом раунде, до того, как разум снова был закрыт, атакующий платит полную стоимость ПСП за поддержку в этом раунде. Если псионик захочет снова установить контакт, он должен снова пробить МАС жертвы.

**Таблица 4: прогрессия ТНАС0 и МТНАС0 псиоников и диких талантов**

**------ Уровень Псионика ------**

**1    2    3    4    5    6    7    8    9    10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30**

   THAC0             20  20  19  19  18  18  17  17  16  16  15  15  14  14  13  13  12  12  11  11  10  10  9    9    8    8    7    7    6    6

**------ Уровень Псионика ------**

**1    2    3    4    5    6    7    8    9    10  11  12  15  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30**

   MTHAC0          20  19  18  17  16  15  14  13  12  11  10  9    8    7    6    5    4    3    2    1    0    -1   -2   -3   -4   -5   -6   -7   -8   -9

**------ Уровень Дикого Таланта ------**

**1    2    3    4    5    6    7    8    9    10  11  12  15  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30**

   MTHAC0          20  20  19  19  18  18  17  17  16  16  15  15  14  14  13  13  12  12  11  11  10  10  9    9    8    8    7    7    6    6

**Таблица 5: Спасброски Псиоников**

**Парализация,             Палочка, Жезл,          Окаменение,              Выдыхаемая**

**Уровень               Яд, Смерть                 Скипетр                      Превращение\*           Атака+                         Заклинания++**

   1-4                          13                                  15                                  12                                  16                                  15

   5-8                          12                                  13                                  10                                  15                                  14

   9-12                        11                                  11                                  8                                    13                                  12

   13-16                      10                                  9                                    7                                    12                                  11

   17-20                      9                                    7                                    6                                    11                                  9

   21+                         8                                    5                                    5                                    9                                    7

   \* Исключая атаки Жезлом Превращений.

   + Исключая те, которые вызывают Окаменение и Превращение.

*++* Исключая те, для которых нужен другой спасбросок.

   Псионика в Раунд

         Псионик может делать разные действия в одном раунде. Он может:

   1 - Делать столько псионических атак, сколько позволяет уровень

   2 - Использовать одну псионическую защиту

   3 - Активировать одну псионическую силу против открытого разума

   4 - Поддерживать столько псионических сил, сколько хочет, если достаточно ПСП. К тому же, если успешна псионическая атака, можно в этом же раунде использовать силу на открытый разум.

   Ограничения Сил Псионика

       Псионические силы имеют ограничения. Некоторые из них уже обсуждались, но повторены здесь, чтобы закрепить в памяти. Другие ограничения - новые.

**1 - ПСП:** Псионики и дикие таланты имеют конечное количество ПСП. ПСП должны быть потрачены для активации псионических атак, для активации и поддержки псионических сил, для поддержки псионических защит. Общее количество ПСП также обозначает, сколько пунктов псионических повреждений способен выдержать псионик. Так, что псионик должен всегда соблюдать баланс между использование атак, сил и защит.

**2 - Линия Видимости:**Все псионические атаки и большинство псионических сил требуют для использования прямой линии видимости.

**3 - Прикосновение:** Некоторые псионические силы имеют дальность "касание". Они могут быть использованы в рукопашном бою, но они требуют успешного броска ТНАС0 и МТНАС0. Как многие псионические силы - они работают только на открытом разуме.

**4 - Препятствия:** Как сказано выше, псионик должен иметь прямую линию видимости, чтобы использовать атаки или силы. Редким исключением являются силы Ясновидения и некоторые силы Телепатии. Но некоторые материалы могут разрушить эти псионические силы, если они полностью блокируют цель. Это сталь и железо (толщиной от 1 дюйма), обсидиан (толщиной от 2 дюймов), камень (толщиной от 1 фута) и заклятье *Антимагия.*

   Псионический Контест

       Иногда, два и более псионика могут использовать свои силы на одну и ту же цель. Например, два псионика могут пытаться использовать Телекинез, чтобы двигать камень в разных направлениях. Какая из сил возьмет верх? Это и определяется Псионическим Контестом.

         Чтобы получить результат псионического контеста, сравните броски МТНАС0, сделанные персонажами для активации силы. Персонаж, чей бросок ниже, выигрывает контест. Если у обоих персонажей одинаковые броски МТНАС0, то получается Псионический Блок.

         Если получился Псионический Блок, ни один из персонажей не может выиграть контест в этом раунде. Это создает мертвую точку силы. Чтобы решить контест, оба персонажа должны платить ПСП за поддержку силы принять участие в следующем раунде контеста. Если один из персонажей перестает платить ПСП за поддержку (сдается), он чувствует отдачу от силы и теряет 4d4 ПСП немедленно.

   Псионика и Магия

         Псионика и Магия - разные силы. Псионика использует внутреннюю энергию, а магия использует экстрапланарную. Обе силы могут вызывать похожие эффекты, но они это делают разными способами. Поэтому, псионика и магия обычно не взаимодействуют. Магические заклинания не могут быть использованы, чтобы обнаружить или разрушить псионическую способность. С другой стороны, псионика не может обнаружить заклинания, симулирующие псионическую активность. Если псионик использует любую из дисциплин против иллюзии, он автоматически получает право на спасбросок против заклинания, чтобы в нее не верить. Специфические заклинания могут взаимодействовать с псионикой следующими способами:

***Заклинание "Antimagic":*** это заклинание блокирует эффекты псионических сил.

***Заклинание "Detect Charm":*** обнаруживает телепатический контроль, например - Доминирование.

***Заклинание "Detect Invisibility":*** позволяет видеть чистую псионическую невидимость, астральных путешественников, теневую форму и эфирных существ. Не работает на персонажах в других измерениях.

***Заклинание "Detect Magic":*** не имеет никакого эффекта на псионику

***Заклинание "Detect Scrying":*** позволяет обнаружить псионическое наблюдение. Псионик должен кинуть спасбросок против заклинания, чтобы избежать обнаружения.

***Заклинание "ESP":*** если используется против псионика, он может кинуть спасбросок против заклинания с бонусом +2, чтобы избежать эффекта.

***Заклинание "False Vision":*** псионик может кинуть спасбросок против заклинания, чтобы избежать эффекта.

***Заклинание "Forbiddance":*** блокирует все телепортации и метаболические силы.

***Заклинание "Free Action":*** позволяет игнорировать все психокинетические силы, направленные против тела и Доминацию.

***Заклинание "Globe Of Invulnerability":*** не действует на псионику.

***Заклинание "Magic Jar":*** псионики должны использовать совмещенные очки Мудрости и Конституции, чтобы определить модификатор дифференциала.

***Заклинание "Mind Blank":*** псионики могут кинуть спасбросок против заклинания, чтобы избежать эффекта.

***Заклинание "Misdirection":*** не действует на псионику.

***Заклинание "Nondetection":*** работает против псиоников.

***Заклинание "Mislead":*** псионические атаки игнорируют это заклинание, но первая атака не удается.

***Заклинание "Otiluke's Resilient Sphere":*** псионики не могут пробить эту магическую защиту.

***Заклинание "Protection From Evil":*** дает бонус +2 к МАС.

***Заклинание "Spell Immunity":*** не действует на псионику.

***Заклинание "Trap The Soul":*** псионики, находящиеся под воздействием этого заклинания, не могут использовать псионику.

   Псионики и Дикие Таланты

         Псионические силы могут быть использованы персонажами любого класса, но только один класс специализируется на псионике: псионики. Дикие таланты - это подкласс других классов. Они обладают одной - двумя псионическими силами, но их первичными способностями являются способности их класса. Например, священник может обладать одной, двумя псионическими силами, но он будет полагаться в первую очередь на свои молитвы. Псионик же, напротив, полагается только на псионику.

**Глава 6: Псионики**

   Псионики проводят свою жизнь в составлении из своего духа, тела и разума единого целого. Внутренняя энергия (псионическая сила) идет из глубины псионика - из места, которое псионики называют Нексус.

         Псионики должны соответствовать следующим требованиям:

**Требования к параметрам:** Конституция - 11, Интеллект - 12, Мудрость - 15.

**Первичные параметры:**Мудрость, Конституция

**Возможная раса:** Любая

         Поскольку образ жизни псионика требует строгой физической и ментальной дисциплины, у псионика два первичных параметра: Мудрость и Конституция. Его первичный ментальный параметр - это Мудрость. Как мера его силы воли и просвещения, Мудрость позволяет понимать и оперировать внутренними псионическими силами. Но интенсивное использование псионики, также требует и здорового тела для хранения могучего духа. Вот тут-то и сказывается Конституция. Интеллект, последнее из требуемых, очень важен, так как соображение и память необходимы для псионика.

         Персонажи любой расы могут стать псиониками. Псионики - люди не имеют ограничений по уровню, которого они могут достигнуть. Полуэльфы, полугиганты, полуогры могут достигнуть 12-го уровня. Халфлинги и гномы могут достичь 10-го уровня. Эльфы и дварфы могут достичь 8-го уровня. Все существа, не указанные здесь, могут достичь 10-го уровня.

   Двойные Классы и Мультиклассы

         Человек, у которого первичный параметр первого класса равен 15-ти или больше, и у которого первичный параметр второго класса равен 17-ти и больше, может стать псиоником двойного класса. Смотрите Книге Игрока для более детальной информации.

         Полулюди могут быть псиониками - мультиклассом, если их характеристики удовлетворяют требованиям, описанным в Книге Игрока.

   Мировоззрение

         Псионики могут иметь любое мировоззрение, кроме хаотичного. Дисциплина - часть псионики и не может соблюдаться хаотичными персонажами. Если, по каким-то причинам, мировоззрение персонажа становится хаотичным, он начинает терять свои псионические способности. Каждый день, который персонаж остается хаотичным, он должен кидать спасбросок против Мудрости, деленной на два, с округлением вниз. Если спасбросок неудачен, псионик теряет доступ к одной из дисциплин (определяется случайно).

         Псионики, которые поменяли мировоззрение на хаотичное, не могут восстанавливать ПСП. Если мировоззрение псионика снова становится нехаотичным, он начинает восстанавливать доступ к потерянным дисциплинам со скоростью - одна дисциплина в день. Это так же определяется тестом Мудрости. Если тест успешен, псионик восстанавливает одну из потерянных дисциплин.

   Ограничения Оружия и Брони

       Псионики презирают любое оружие. К тому же, у них нет времени заниматься тренировками с оружием. Если псионик хочет использовать оружие, он должен выбрать из этих видов оружия: *Hand Crossbow, Dagger, Dart, Dirk, Knife, Scourge, Sickle, Short Sword.*

         Псионик может использовать только следующие типы брони: *Набивная, Кожаная, Клепаная Кожаная, Шкура.*

   Бонусы Псиоников

         Псионики имеют свой МТНАС0, который описан в таблице 4. МТНАС0 для диких талантов описано в той же таблице.

         Псионики получают бонус +2 к о всем спасброскам против воздействующих на мозг заклинания (*Enchant, Charm*).

         На 9-ом уровне, псионик становится Мастером Созерцания. Такой мастер может построить святилище и использовать его, как свое жилище и привлекать последователей. Один псионик 1-го уровня приходит обучаться к мастеру в месяц, независимо от того, где тот построил святилище. Максимальное количество последователей равно Обаянию мастера, если он построил святилище. Если он его не построил, максимальное число приверженцев равно Обаянию, деленному на два, с округлением вниз.

         Последователи мастера хотят учиться. Они будут служить ему по возможности так долго, как долго мастер будет тратить на их обучение по крайней мере 10 часов в неделю. Если он не будет делать этого, они найдут себе другого мастера.

   Продвижение Псиоников

       Псионик получает новые уровни опыта, как описано в таблице 6.

   Псионики и ПСП

       Псионик определяет количество своих ПСП, добавляя к базовому значению 15 бонусы от Мудрости, Конституции и Интеллекта и 1d6.

**Бонус Мудрости + бонус Конституции + бонус Интеллекта + 15 + 1d6 = количество ПСП для псионика 1-го уровня.**

С каждым увеличением уровня, до 9-го, псионик получает еще 1d6 ПСП с бонусами от параметров.

**Бонус Мудрости + бонус Конституции + бонус Интеллекта + 1d6 = количество ПСП за уровень (с 2-го по 8-ой).**

С 9-го уровня, псионик получает 3 ПСП за уровень с бонусом Мудрости.

**Бонус Мудрости + 3 = количество ПСП за уровень (с 9-го и выше).**

**Таблица 6: Уровни Опыта Псиоников**

**Уровень               Очки                             Бросок**

**Псионика            Опыта                          кубика хитов(d6)**

   1                             0                                    1

   2                             2,200                             2

   3                             4,400                             3

   4                             8,800                             4

   5                             16,500                           5

   6                             30,000                           6

   7                             55,000                           7

   8                             100,000                         8

   9                             200,000                         9

   10                           400,000                         9+2

   11                           600,000                         9+4

   12                           800,000                         9+6

   13                           1,000,000.                     9+8

   14                           1,200,000                      9+10

   15                           1,500,000                      9+12

   16                           1,800,000                      9+14

   17                           2,100,000                      9+16

   18                           2,400,000                      9+18

   19                           2,700,000                      9+20

   20                           3,000,000                      9+22

**Таблица 7: Прогрессия Псионических Сил**

**Уровень               Всего               Всего               Всего              Количество**

**Опыта                   Дисциплин    Наук                 Посвящений Атак/Защит**

   1                             1                       1                       3                       1/1

   2                             2                       1                       5                       1/1

   3                             2                       2                       7                       2/2

   4                             2                       2                       9                       2/2

   5                             2                       3                       10                     3/3

   6                             3                       3                       11                     3/3

   7                             3                       4                       12                     4/4

   8                             3                       4                       13                     4/4

   9                             3                       5                       14                     5/5

   10                           4                       5                       15                     5/5

   11                           4                       6                       16                     5/5

   12                           4                       6                       17                     5/5

   13                           4                       7                       18                     5/5

   14                           5                       7                       19                     5/5

   15                           5                       8                       20                     5/5

   16                           5                       8                       21                     5/5

   17                           5                       9                       22                     5/5

   18                           5                       9                       23                     5/5

   19                           5                       10                     24                     5/5

         20                                  5                        10                     25                     5/5

   Получение Дисциплин и Сил

         Каждая псионическая сила принадлежит к одной из пяти дисциплин: Ясновидение, Психокинетика, Психометаболика, Психопортация, Телепатия. Сила может быть основной (наука) или минорной (посвящение). Перед тем, как псионик сможет выучить псионическую силу, он должен получить доступ к соответствующей дисциплине.

         На 1-ом уровне, псионик получает одну дисциплину. Это его *первичная дисциплина*. Когда псионик продвигается по уровням, он получает доступ к добавочным дисциплинам (как показано в таблице 7). Псионик начинает на первом уровне с 4-мя силами его первичной дисциплины: одна наука и три посвящения. С продвижением по уровням, он получает дополнительные науки и посвящения. Несколько дополнительных сил могут быть получены таким образом:

   1 - Игрок может выбрать новые силы, как только его персонаж достигнет нового уровня. Эти новые силы могут быть получены только в тех дисциплинах, к которым персонаж имеет доступ, включая только что полученные.

   2 - Новые силы могут быть выбраны из одной дисциплины. Персонаж должен знать вдвое больше посвящений, чем наук. Например, игрок не может получить доступ к третьей телепатической науке, пока он не будет знать как минимум шесть телепатических посвящений.

   3 - Персонаж никогда не сможет выучить столько наук и посвящений в другой дисциплине, сколько в его первичной дисциплине. Это создает фокус для персонажа.

   Профессии

       Как и другие классы, псионики имеют различные профессии, доступные только для них. В таблице 8 показано начальное количество оружейных и неоружейных слотов для псионика. Псионик может получить любую оружейную профессию, для оружия, которое он может использовать.

**Таблица 8: Слоты Профессий Псиоников**

***Оружейные Профессии                                      Неоружейные Профессии***

**Начальные     #Уровней       Пенальти        Начальные    #Уровней**

      2                          5                       -4                      3                       3

**Начальные**     показывают количество слотов для псионика 1-го уровня

**#Уровней**Показывает, на сколько уровней псионик должен подняться, чтобы получить новые слоты профессий. Он получает один дополнительный ружейный слот на 5-ом, 10-ом, 15-ом и 20-ом уровне. Он получает один неоружейный слот на 3-ем, 6-ом, 9-ом, 12-ом, 15-ом и 18-ом уровне.

**Пенальти**Модификатор к броску МТНАС0 псионика, когда он использует оружие без профессии.

   Дополнительные Профессии

   Во время создания персонажа, псионик получает дополнительные профессии. Они не занимают ни одного слота. Эти дополнительные профессии - Контакт и Ментальная Броня, которые позволяют псионику участвовать в псионическом бою.

   Псионическая Группа

   Таблица 9 показывает неоружейные профессии, доступные для псиоников за стоимость 1 слота. Добавьте 1 к стоимости профессии, если она взята из другой группы.

**Таблица 9: Неоружейные Профессии**

**--Основная Группа--**

**Профессия                                    Слоты             Параметр       Модификатор**

*Контактt*                                        1                       Мудрость        0

*Ментальная Броня*                      1                       Мудрость        -2

**--Псионическая Группа--**

**Профессия                                    Слоты             Параметр       Модификатор**

   Огранка Камней                            2                       Подвижность        -2

*Использование Подсознания*       2                       Мудрость        -1

*Медитативный Фокус*                 1                       Мудрость        +1

   Музыкальный Инструмент         1                       Подвижность        -1

   Чтение/Письменность                 1                       Интеллект      +1

*Восстановление*                           1                       Мудрость        -1

   Религия                                          1                       Мудрость        0

**Замечание:** Профессии, помеченные курсивом, описаны ниже. Остальные - в Книге Игрока.

**Контакт (Contact):** Эта профессия дает псионику доступ к псионическим атакам, позволяющим открыть чужой разум.

         Псионик автоматически получает эту профессию. Она не занимает ни одного неоружейного слота.

    Дикие таланты должны выбрать эту профессию, она не дается им автоматически, и потратить на нее один неоружейный слот.

**Использование Подсознания (Harness Subconscious):** Используя эту профессию, псионик может временно увеличить количество своих ПСП. Чтобы сделать это, ПСП псионика должны быть на максимуме. Два полных дня (48 часов) должно быть потрачено псиоником на сбор энергии подсознания. По окончании этого срока, псионик должен сделать успешный тест профессии. В случае удачного теста, количество ПСП псионика увеличивается на 20%.

         Эти дополнительные ПСП доступны для псионика в течение 72 часов или, пока не будут использованы. По окончании 72 часов, псионик теряет столько ПСП, сколько он получил из подсознания (но не ниже 0).

         В течение этих 72 часов, псионик не может восстанавливать свои ПСП, пока не будут потрачены дополнительные ПСП.

**Медитативный Фокус (Meditative Focus):**Эта профессия позволяет псионику фокусировать его ментальную энергию на одной дисциплине.

         Псионик должен медитировать 12 полных часов. После этого, псионик должен сделать тест профессии. Если бросок успешен, все броски МТНАС0 для сил в выбранной дисциплине получают бонус +2 на следующие 24 часа (или пока ПСП псионика не станут равны 0). Все остальные силы в других дисциплинах получают на этот период пенальти -1 к броскам МТНАС0.

**Ментальная Броня (Mental Armor):** Эта профессия позволяет псионику улучшить его МАС. За каждый слот профессии, МАС псионика улучшается на 2, МАС непсиоников улучшается на 1. По одному слоту можно добавить к профессии только с повышением уровня.

**Восстановление (Rejuvenation):** Эта профессия позволяет псионику восстанавливать свои ПСП более быстро, впадая в восстановительный транс. За каждый час транса (каждый час псионик должен делать тест профессии), псионик восстанавливает ПСП вдвое быстрее (1/4 ПСП за час). Псионик не может тратить ПСП, когда он находиться в таком трансе. Транс похож на глубокий сон.

**Глава 7: Дикие Таланты**

         Дикие таланты - это персонажи других классов, у которых есть только зачатки псионики. Требования к мировоззрению для псиоников не влияют на диких талантов.

         Дикие таланты имеют одну или две псионических силы, до трех псионических защит и до трех псионических атак. Псионические защиты дикие таланты получают автоматически, по достижении определенного уровня.

         Псионические атаки дикие таланты получают тольо после того, как приобретут профессию Контакт.

   Тестирование на наличие Дикого Таланта

         Тестирование персонажа на наличие дикого таланта сопряжено с риском. Тестирование должно проводиться во время создания персонажа, когда его Мудрость увеличивается, когда в компании появляется псионик или , когда персонаж впервые испытывает на себе действие Пси-Хирургии.

         Любой персонаж или монстр имеет базовый шанс в 1% быть диким талантом. Этот шанс модифицируется:

*Мудрость, Интеллект или Сложение = 18               +3%*

*Мудрость, Интеллект или Сложение = 17               +2%*

*Мудрость, Интеллект или Сложение = 16               +1%*

*Уровень персонажа = 5 - 8                                           +1%*

*Уровень персонажа = 9+                                               +2%*

*Песонаж = Клерик, Маг или не человек\*                     1/2*

   \*Это пенальти применяется только один раз, даже если тестируется клерик - не человек.

         Как только шанс определен, киньте стогранный кубик (1d100). Результаты следующие:

*Если результат больше шанса и меньше 97 - персонаж не является диким талантом.*

*Если результат равен или меньше базового шанса, персонаж является диким талантом. Для определения сил, киньте 1d100 и сверьтесь с Таблицей 10.*

*Если результат - 97, персонаж должен сделать успешный спасбросок против смерти, или его Мудрость снижается на 1d6 пунктов перманентно.*

*Если результат - 98, персонаж должен сделать успешный спасбросок против смерти, или его Интеллект снижается на 1d6 пунктов перманентно.*

*Если результат - 99, персонаж должен сделать успешный спасбросок против смерти, или его Конституция снижается на 1d6 пунктов перманентно.*

*Если результат - 100, персонаж должен сделать успешный спасбросок против смерти с пенальти -5, или его Конституция, Мудрость и Интеллект снижаются до 3-х пунктов перманентно.*

**Таблица 10: Дикие Таланты**

**Киньте**

**1d100         Дикий Талант**

**-- *Посвящения Ясновидения*--**

   01-02          Круговое Поле Зрения (All-round vision)

   03               Боевой Разум (Combat mind)

   04-05          Чувство Опасности (Danger sense)

   06-07          Чувствовать Свет (Feel light)

   08               Чувствовать Звук (Feel sound)

   09               Слышать Свет (Hear light)

   10               Чувство Направления (Know direction)

   11-12          Знание Место (Know location)

   13               Чувство Яда (Poison sense)

   14-15          Радиальная Навигация (Radial navigation)

   16-17          Видеть Звук (See sound)

   18               Чувство Духов (Spirit sense)

**-- *Посвящения Психокинетики*--**

   19-20          Оживление Теней (Animate shadow)

   21-22          Контроль Света (Control light)

   23-24          Контроль Звука (Control sound)

   25               Молекулярное Возбуждение (Molecular agitation)

   26-27          Размягчение (Soften)

**-- *Посвящения Психометаболики --***

   28-29          Абсорбирование Болезни (Absorb disease)

   30-31          Контроль Адреналина (Adrenaline control)

   32               Старение (Aging)

   33-34          Контроль Крови (Biofeedback)

   35               Контроль Тела (Body control)

   36               Равновесие (Body equilibrium)

   37-38          Оружие Тела (Body weaponry)

   39-40          Кошачье Падение (Catfall)

   41               Разложение (Cause decay)

   42-43          Элементальная Регуляция (Cell adjustment)

   44-45          Хамелеон (Chameleon power)

   46               Химическая Симуляция (Chemical simulation)

   47               Смещение (Displacement)

   48-49          Удвоение Боли (Double pain)

   50               Форма Эктоплазмы (Ectoplasmic form)

   51-52          Улучшение Силы (Enhanced strength)

   53               Увеличение (Expansion)

   54-55          Тело-доспех (Flesh armor)

   56               Прививка Оружия (Graft weapon)

   57-58          Усиление Чувств (Heightened senses)

   59               Неподвижность (Immovability)

   60-61          Передать Здоровье (Lend health)

   62-63          Разум Над Телом (Mind over body)

   64-65          Сужение (Reduction)

   66-67          Разделение Силы (Share strength)

   68-70          Остановка Жизни (Suspend animation)

**-- *Посвящения Психопортации --***

   71-72          Астральная Проекция (Astral projection)

   73-74          Пространственная Дверь (Dimensional door)

   75-77          Проход По Измерениям (Dimension walk)

   78-79          Путешествие Во Сне (Dream travel)

   80-81          Фаза (Phase)

**-- *Посвящения Телепатии*--**

   82-84          Скрытие Мыслей (Conceal thoughts)

   85-87          Эмпатия (Empathy)

   88-89          Экстрасенсорное Восприятие (ESP)

   90-91          Определение Жизни (Life detection)

   92-93          Пси-посыльный (Psychic messenger)

   94-96          Посылание Мыслей (Send thoughts)

   97-98          Киньте, чтобы выбрать два Посвящения

   99               Киньте, чтобы выбрать одну Науку

   100             Киньте, чтобы выбрать одну Науку и одно Посвящение

**-- *Науки Ясновидения --***

   01-06          Изучение Ауры (Aura sight)

   07-14          Яснослышание (Clairaudience)

   15-22          Ясновидение (Clairvoyance)

   23-27          Чтение Обьекта (0bject reading)

   28-32          Предчувствие (Precognition)

   33-36          Чувство Пси (Sensitivity to psychic impressions)

**-- *Науки Психокинетики --***

   37-44          Телекинез (Telekinesis)

**-- *Науки Психометаболики --***

   45-49          Близость К Животным (Animal affinity)

   50-53          Полное Исцеление (Complete healing)

   54-55          Поле Смерти (Death field)

   56-61          Сдерживание Энергии (Energy containment)

   62-63          Утечка Жизни (Life draining)

   64-72          Метаморфоза (Metamorphosis)

   72-80          Форма Тени (Shadowform)

**-- *Науки Психопортации--***

   81-83          Условный Переход (Probability travel)

   84-86          Телепорт (Teleport)

**-- *Науки Телепатии --***

   87-92          Связь Разумов (Mindlink)

   93-95          Не получает никакой науки

   96-100        Киньте, чтобы выбрать две Науки

**Глава 8: Псионические Силы**

         Существует пять параметров для каждой силы. Это:

**МАС:** Число, против которого псионик должен сделать бросок МТНАС0, чтобы активировать силу на открытый разум. Бонусы к МАС делают его более низким, то есть - по нему труднее попасть. Пенальти делают МАС больше, то есть - по нему легче попасть.

**ПСП:** количество ПСП, которое нужно потратить, чтобы активировать и поддерживать силу. Второе число - это количество ПСП, которое нужно потратить при неудачной активации силы.

**Дальность:** Максимальная расстояние от псионика, на котором сила может работать. "Касание" требует успешной физического контакта с целью - бросок ТНАС0.

**Область Эффекта:** Физическая область или число обьектов, на которые сила имеет действие. "Пси" означает, что сила может быть использована только на использующего ее.

**Предпосылки:** Другие псионические силы, которые должен знать псионик, чтобы использовать силу. Некоторые силы имеют требования к определенным уровням. Это означает, что, пока псионик не достигнет этого уровня, данной силой он пользоваться не сможет.

         Все силы, описанные ниже, были взяты из *Complete Book Of Psionics, Dragon Kings, The Will And The Way*. Они были переделаны, чтобы соответствовать новой системе. Время подготовки силы было уничтожено.

**Глава 9: Науки Ясновидения**

   Изучение Ауры (Aura Sight)

   МАС                              7 (базовый)

   ПСП                              9 в раунд/3

   Дальность                         50 ярдов

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Аура, цветная оболочка, окружающая все вещи, невидима для обычного глаза. Аура существа отражает его характер и уровень опыта. При помощи этой силы пси видит ауру. Интерпретация уведенного требует некоторой концентрации. За один раз пси может выяснить либо характер, либо уровень. В 1 раунд возможно, изучить 2 ауры на предмет одного аспекта либо 1 ауру на оба аспекта (либо проверить себя второй раз). В любом случае пси делает проверочный бросок каждый раз. Сила применяется достаточно незаметно для окружающих, достаточно лишь пристально посмотреть на объект. Возможно незаметно определить ауру существ в пределах поля зрения. Если пси хочет проверить ауру во время разговора, объект заметит пристальный взгляд и может почувствовать себя неуютно. Чем выше уровень объекта, тем сложнее его анализировать, что выражается в пенальти 1 к MAC за каждые три уровня (с округлением вниз) (напр. 8 уровень - пенальти 2).

   Яснослышание (Clairaudience)

   МАС                              8

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Нет

       Позволяет слышать все звуки в отдаленном месте. Пси выбирает место в пределах выбранного диапазона и слышит все звуки как если бы он там находился. Если пси имеет улучшенный слух, звуки слышны в соответственно большем диапазоне. Чем дальше место от пси, тем сложнее применять силу.

   100 ярдов - МАС=8

   1000 ярдов - МАС=6

   10 миль - МАС=4

   100 миль - МАС=2

   1000 миль - МАС=0

   10000 миль - МАС=(-2)

   в пределах планеты - МАС=(-4)

   Ясновидение (Clairvoyance)

   МАС                              7

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Нет

       Пси выбирает место в пределах диапазона и видит все, как если бы он там находился. Поле зрение обычное, но можно вращать головой. Ясновидение не закрывает обычного зрения, картинки накладываются. Поэтому полезно закрыть глаза для лучшего видения.

   Чем дальше место от пси, тем сложнее применять силу.

   100 ярдов - МАС=7

   1000 ярдов - МАС=5

   10 миль - МАС=3

   100 миль - МАС=1

   1000 миль - МАС=(-1)

   10000 миль - МАС=(-3)

   в пределах планеты - МАС=(-5)

       Ясновидение не улучшает обычного зрения пси. Невидимые, скрытые в тени объекты по прежнему невидимы. Звуков нет. Когда позиция ясновидения выбрана, она уже не меняется. Для изменения необходим новый бросок. Присутствие ясновидящего неопределимо магией и пр., и эффект не может быть разрушен. Невозможно магически укрыть место от ясновидящего.

   Чтение Обьекта (Object Reading)

   МАС                              7

   ПСП                              12/6

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Касание

   Предпосылки             Нет

       Позволяет определить психический отпечаток на объекте его предыдущего владельца - его расу, пол, возраст и характер. Позволяет узнать, как он завладел объектом и как его потерял. Количество полученной информации зависит от броска проверки. Если бросок успешен, пси получает информацию согласно таблице и всю информацию в строках выше.

**Бросок     Результат**

   0 - +2          Раса

   +3 - +4        Пол

   +5 - +6        возраст

   +7               характер

   +8               как получен и как потерян предмет

       Объект можно прочесть только один раз на уровне пси, повторные попытки дадут ту же информацию. При получении нового уровня можно попытаться еще раз.

   Предчувствие (Precognition)

   МАС                              8

   ПСП                              18/10

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Нет

   Предпосылки             Нет

       Позволяет предвидеть возможные последствия выбранного пути действия. Предвидение ограничено ближайшим будущим - не более нескольких часов. Далее, пси должен описать действия, результат которых он хочет знать, в деталях. DM делает бросок тайно. Если бросок провален, информации нет. При броске 20 пси видит свою смерть наиболее неприглядным способом и должен совершить спас от парализации. При провале пси настолько поражен и подавлен виденным, что его PSP снижаются в 3 раза на 1d6 часов.

       При успешном броске пси видит наиболее вероятный результат своих действий. DM свободен в описании результата, следует использовать d20 для определения количества деталей видения. Даже успешный бросок не дает гарантий. Изменение отдельных действий изменит результат в целом. Случайность бросков атаки, инициативы и пр. тоже изменяет многое. DM не обязан подгонять броски в пользу игрока. Каждый, кто полагается только на предчувствия, игнорируя здравый смысл, ищет проблемы.

       Предчувствие довольно утомительно. Пси должен отдыхать не менее  турна, прежде чем сможет использовать другие силы ясновидения (другие дисциплины можно использовать нормально).

   Пси-клон (Psychic Clone)

   МАС                              6 (базовый)

   ПСП                              16 в раунд/6

   Дальность                         60 футов

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Ясновидение, Яснослышание, Пси-посланник, 5-ый уровень

       Точный, но бестелесный клон пси отделяется от тела. Пси видит и слышит все, что видит и слышит клон. Клон делает все, что хочет пси, через него также возможно проводить пси-силы.

       Сила имеет серьезную отдачу. Пока действует клон, пси фактически беспомощен. Из чувств он сохраняет только обоняние, чувствует запахи и прикосновения. Он не может двигаться, видеть и слышать - все это и все пси-силы отданы клону. Истинную природу пси не может определить даже другой псионик. Он может быть убит без всяких бросков.

       Клон может отдалиться от тела до 60 футов, проходя сквозь двери подобно призраку и делая все тоже, что может делать пси (с поправкой на бестелесность). Сквозь стены ходить нельзя. Клон недоступен для любых видов атак кроме псионических и ментальных.

   Чувство Пси (Sensitivity To Psychic Impressions)

   МАС                              8

   ПСП                              5 в раунд/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Радиус 200 ярдов

   Предпосылки             Связь Разумов

       Позволяет пси чувствовать любую псионическую активность в пределах 200 ярдов, в т.ч. поддержку силы и "чистый разум". При первой активации силы пси определяет, есть ли вообще пси-активность в данной области. Если во втором раунде снова сделан успешный бросок силы, определяется количество растрачиваемых PSP, направление и расстояние до источника (определяются все источники в пределах 200 ярдов)

   Космическое Знание (Cosmic Awareness) - Высокая Наука

   МАС                              7

   ПСП                              12 в раунд/6

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Яснослышание, Круговое Поле Зрения, Обнаружение, 10-ый уровень

       Позволяет пси чувствовать все, что происходит в области эффекта. Пси получает возможность видеть все в рентгеновских лучах. Он видит свойства неодушевленных предметов. Он может увидеть: что находится по другую сторону холма, обнаружить скрытые пустоты, ловушки, секретные двери, залежи необычных минералов. Также, он может почувствовать силы типа: ветра, течения воды, заклятья *Glyphs Of Warding, Reversed Gravity.* Пси чувствует также все живые существа, больше микроба, обнаруживает невидимых, злых, добрых, магию, иллюзии. Полиморфированные существа - видятся теми, кем они на самом деле являются. Пси видит существ, находящихся в эктоплазменной, теневой, астральной и газовой форме. Пси чувствует запахи и слышит все звуки.

   Область эффекта составляет 10 футов, плюс еще десять футов радиус за каждый раунд поддержки силы.

   Обнаружение (Detection)

   МАС                              9

   ПСП                              8 в раунд/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Нет

   Позволяет пси обнаружить субстанцию или предмет по его псионической активности. Сила может быть использована для того, чтобы найти воду, потерянную вещь или чтобы искать золото. Чтобы использовать силу, чтобы найти субстанцию, пси должен иметь какое-то количество искомой субстанции. Для нахождения предмета, пси должен был видеть этот предмет или успешно использовать *Чтение Обьекта* на обладателя этого предмета.

   Начальная область эффекта - радиус 30 ярдов. Но пси может расширять радиус на 10 ярдов за каждый раунд поддержки.

   Знание Духов (Spirit Lore)

   МАС                              7

   ПСП                              13 в раунд/5

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Существо

   Предпосылки             Чувство Духов

   Знание духов  - это опасный способ узнать спрятанные секреты или распутать тайну. Пси должен спрашивать у духа очень специфические вопросы. Духи никогда добровольно не делятся информацией и пытаются скрыть правду.

   Когда пси использует эту силу, ДМ должен кинуть тест успеха на d20 , который определят - насколько дух правдиво ответил:

   1-2 - дух не знает ответа и лжет

   3-4 - дух знает только часть ответа и приукрашивает правду

   5-6 - дух не знает ответа и игнорирует вопрошающего

   7-8 - дух знает , но пытается говорить обманчивыми загадками

   9+ - дух знает ответ на вопрос и отвечает правдиво

   Пси может задать один вопрос в раунд.

   Истинное Зрение (True Sight)

   МАС                              8

   ПСП                              9 в раунд/4

   Дальность                         Пси

   Область Эффекта            60x10 футов

   Предпосылки             Ясновидение

   Пси может постигнуть любое нормальное или магическое окружение на расстоянии 60 футов. Создания и обьекты, которые невидимы, видимы для псионика. Если только не используется *Псионическая Невидимость*против пси, который задействовал *Истинное Зрение.* Пси может распознать иллюзию и фазовые существа.

   Субьективная Реальность (Subjective Reality)

   МАС                              8

   ПСП                              14 в раунд/7

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             8-ой уровень

   Вера - великая вещь. Эта сила позволяет пси игнорировать реальность обьекта или категории обьектов таким образом, что эти обьекты не имеют на пси влияния. Пси может убедить себя, что меч противника не может ранить его, и меч просто пройдет сквозь пси. Пси может не верить только в неодушевленные предметы.

   Некоторые полезные примеры использования силы:

   1.     Не верить в какой-то тип оружия, например в ручное оружие, в луки и арбалеты.

   2.     Не верить в тип магии, например в магию магов, магию священников.

   3.     Не верить в какой-то один обьект, независимо от его размера (Большой или маленький), таких как валун, броня врага, магический предмет на враге.

**Глава 10: Посвящения Ясновидения**

   Круговое Поле Зрения (All-Round Vision)

   МАС                              8

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Дает поле зрения в 360 градусов, пси видит во всех направлениях. При этом пcи получает пенальти 4 на атаки взглядом. Силу можно комбинировать с ясновидением.

   Чтение Костей (Bone Reading)

   МАС                              10

   ПСП                              15/5

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Предмет

   Предпосылки             Чтение Обьекта

   Пси может узнать по станкам существа - кем он был и что делал до своей смерти. Количество информации зависит от того, насколько бросок МТНАСО превосходит МАС:

   0 - +2 - раса умершего

   +3 - пол умершего

   +4 - возраст умершего

   +5 - имя умершего

   +6 - положение в обществе и мировоззрение

   +7 - дата смерти

   +8 - способ умерщвления

   Информация куммулятивна. Результат также зависит от того, насколько долго уже существо мертво. Чем дольше  - тем больше пенальти к МТНАСО:

   1 день - (0)

   1 неделя - (-1)

   1 месяц - (-2)

   1 год - (-3)

   10 лет - (-4)

   100 лет - (-6)

   1000 лет - (-12)

   Боевой Разум (Combat Mind)

   МАС                              6

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси необыкновенно ясно видит боевую тактику врагов, получая бонус 1 на броски инициативы.

   Чувство Опасности (Danger Sense)

   МАС                              8

   ПСП                              3 в турн/1

   Дальность                         Специальная

   Область Эффекта            10 ярдов

   Предпосылки             Нет

       Пси ощущает легкое покалывание в затылке при приближении угрозы либо опасности. DM секретно делает  бросок за пси при приближении угрозы. Сила не дает пси никакой информации о виде опасности, но указывает ее направление. Бросок МТНАСО определяет количество информации:

   +13 пси точно чувствует, где скрывается угроза в ближайших областях

   +8 - +12 пси предчувствует угрозу за 1 раунд

   +1 - +7 пси предупреждается перед самым нападением

   0 пси имеет несколько секунд на подготовку, но неверно определяет направление.

       Если партия предупреждена за достаточное время до нападения, они имеют время на подготовку - переход в оборону, подготовка заклинаний и пр. Если на подготовку осталось менее 1 раунда, DM решает, что успели сделать. В любом случае партия имеет бонус +2 на бросок удивления.

   Чувствовать Свет (Feel Light)

   МАС                              8

   ПСП                              5 в раунд/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Нет

       Пси воспринимает свет через осязание, все его тело становится световым рецептором. Поле зрения при этом не изменяется, видения в темноте или магической темноте не появляется. Пси получает бонус +4 от атак взглядом.

   Чувствовать Звук (Feel Sound)

   МАС                              8

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Нет

         Все тело пси становится восприимчивым к звукам, что позволяет слышать будучи глухим. Сила неэффективна внутри областей магической тишины. Пси получает бонус +2 против атак звуком, включая пение сирен.

   Слышать Свет (Hear Light)

   МАС                              8

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Нет

       Позволяет ослепленному любым способом персонажу воспринимать свет через слух. Все световые волны конвертируются в звук и пси "Слышит" образ. Образы воспринимаются практически нормально, пси не получает никаких пенальти за измененное зрение.

   Знание Курса (Know Course)

   МАС                              8

   ПСП                              4 в час/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

   Позволяет пси держать курс не отклоняясь. Пси должен знать место, куда он направляется или знать расположение этого места относительно исходного.

   Чувство Направления (Know Direction)

   МАС                              8

   ПСП                              1/1

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси определяет направление на север.

   Знание Места (Know Location)

   МАС                              8

   ПСП                              8/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Сила полезна для персонажей, которые часто путешествуют через телепорты, порталы и пр. Сила дает информацию о месте в котором оказался пси, отвечая на вопрос "где я оказался?". Типичные ответы - "в нескольких милях южнее Аварса", "в замке Леонет" и пр. Чем больше бросок, тем больше информации о месте открывается.

   +8 - место определяется с точностью до мили.

   До +7 - точность 10 миль.

       Персонаж может получить дополнительную информацию, если игрок о ней спросит (дополнительных бросков при этом не требуется). Например, если получена информация о том, что персонаж в чьем-то доме, можно узнать в каком городе и королевстве этот дом находится.

   Пси-транс (Martial Trance)

   МАС                              7

   ПСП                              7 в раунд/3

   Дальность                         50 ярдов

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             3-ий уровень

   Эта сила помогает пси в псионическом бою. Войдя в транс перед боем, пси сосредотачивается на псионической активности. В трансе, пси получает бонус +1 ко всем своим ментальным атакам. Транс может быть прерван самим пси или успешной физической атакой против него. Все физические атаки по пси автоматически попадают и наносят максимальный вред.

   Чувство Яда (Poison Sense)

   МАС                              10

   ПСП                              1/1

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Радиус 1 ярд

   Предпосылки             Нет

       Позволяет пси определить наличие и местонахождение яда в пределах 1-го ярда от тела либо от условного местонахождения пси в случае астрального путешествия либо ясновидения. Тип яда не определяется. Может быть замечен любой яд, включая животные.

   Манипуляция Вероятностями (Probability Manipulation)

   МАС                              6

   ПСП                              10/5

   Дальность                         Специальная

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             4-ый уровень

   Позволяет пси, влиять на закон вероятностей. Если сила задействована, пси получает бонус +4(d20) или 20%(1d100). Этот бонус может быть добавлен к спасброскам, атакующим броскам, тестам профессий, воровским тестам, или к тесту неудачи заклятий. Если пси не использует броски в течение раунда, сила перестает действовать.

   Пси-чувство (Psionic Sense)

   МАС                              8

   ПСП                              2 в раунд/1

   Дальность                         Радиус 200 футов

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Связь Разумов

   Позволяет пси обнаружить псионическую активность в радиусе 200 ярдов. Любая трата ПСП в радиусе выдаст псионика. В первом раунде пси определяет, что кто-то или что-то в радиусе - псионически активно. Во втором раунде он может определить - насколько большая активность, где расположены ее источники. Если несколько различных источников активности, пси обнаруживает их все. Уровень активности:

   Малая активность - 1-5 ПСП в раунд

   Средняя активность - 6-12 ПСП в раунд

   Высокая активность - 13+ ПСП в раунд

   Радиальная Навигация (Radial Navigation)

   МАС                              7

   ПСП                              6 в час/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Используя эту силу пси точно знает, где он находится по отношению к начальной точке - направление и расстояние до нее, и неважно, как он двигается. Точной информации о том, как до нее добраться при этом пси не имеет. Например, если пси находится в центре лабиринта, то он может сказать, что вход - в 500 ярдах к северу, но не сможет точно описать точный путь до него. Однако радиальная  навигация может сильно помочь найти его. Каждый раз, когда игрок спрашивает "я должен повернуться налево или направо?" ДМ делает проверочный бросок. Если бросок успешен, персонаж знает путь, если нет - он не уверен (однако все еще можно поддерживать силу).

       Радиальная навигация может быть полезна во многих неочевидных случаях. Легче становится телепортация и путешествие по порталам - зафиксировав начальную точку, всегда можно вернуться обратно, не потерявшись. Сила также помогает в телепатии - если пси хочет контактировать с существом в зафиксированной начальной точке, он не получает пенальти за расстояние.

       Если пси прекращает поддержку силы, он теряет фиксацию на начальной точке. Ее можно восстановить, вновь активировав силу и сделав успешный бросок в пределах 6-ти часов. Через шесть часов контакт восстановить не удастся. С помощью силы можно держать фиксацию на 1-й точке либо платить индивидуально за каждую точку.

   Безопасный Путь (Save Path)

   МАС                              8

   ПСП                              6 в раунд/3

   Дальность                         Специальная

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Чувство Опасности

   Позволяет пси использовать силу *Чувство Опасности*, чтобы корректировать свои движения. Пси знает - когда улониться, когда присесть, когда бежать. Если сила используется для лазания, теста баланса или координации, пси получает бонус +4(d20) или +25%(1d100) на один из этих бросков. Можно использовать силу, чтобы ходить вслепую по комнате с ловушками и пытаться избежать их, делая тест Подвижности или спасбросок. В бою, пси получает бонус (-2) к АС и +4 бонус к спасброскам.

   Видеть Эфирных (See Ethereal)

   МАС                              7

   ПСП                              3 в раунд/1

   Дальность                         Специальная

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

   Позволяет пси видеть эфирные существа и вещи в радиусе 120 футов. Также, пси может видеть фазовые и перемещенные существа, видеть пространственные порталы. Очень полезная вещь, когда дерешься с фазовыми и эфирными существами. Такими, как Привидения или Фазовые Пауки.

   Видеть Магию (See Magic)

   МАС                              9

   ПСП                              6 в раунд/2

   Дальность                         20 футов

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

   Позволяет почувствовать магию, включая магические предметы, еффекты и силы. Можно видеть след от заклятий *Fire Trap, Wall Of Stone, Charm Person.*

   Видеть Звук (See Sound)

   МАС                              8

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         Специальная

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Позволяет воспринимать звук через зрение. Могут использовать только персонажи, способные нормально видеть. Видеть звук возможно даже в темноте, нормальное зрение при этом по-прежнему не работает.

   Чувство Наблюдения (Sensitivity To Observation)

   МАС                              10

   ПСП                              5/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Нет

   Позволяет пси почувствовать, если он находится под наблюдением. Силу всегда включена, пока сознательно не выключена. Если за пси наблюдают, ДМ должен незаметно сделать тест силы. Если он успешен, пси осознает, что он под наблюдением. Если для наблюдения используется Яснослышание или Ясновидение, то пси может попытаться воздействовать на наблюдателя. Если пси преуспел, наблюдатель не сможет пользоваться Яснослышанием или Ясновидением в течение 1d4 часов.

   Чувство Духов (Spirit Sense)

   МАС                              8

   ПСП                              8/4

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Радиус 15 ярдов

   Предпосылки             Нет

       Позволяет чувствовать присутствие духов в пределах 15 ярдов - баньши, приведений и др. бестелесной нежити. Если дух часто появляется в исследуемой области, пси узнает это. Пси знает о присутствии духа в пределах 15 ярдов, но не способен указать его местонахождение.

   Сторож (Watcher's Ward)

   МАС                              7

   ПСП                              10 в час/4

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

   Позволяет пси, стать очень восприимчивым к окружению. Сила может покрыть область вокруг пси от размеров двери до 60 футов в радиусе. Если сила активирована, пси чувствует всех существ, которые проникают в область действия силы.

**Глава 11: Науки Психокинетики**

   Создать Обьект (Create Object)

   МАС                              6

   ПСП                              7 в раунд/3

   Дальность                         20 ярдов

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Телекинез

       При помощи этой силы пси собирает материю из воздуха и окружающих областей для создания твердого объекта. Объект существует пока пси платит стоимость поддержки, при ее прекращении он распадается на составные части. Объект может иметь любую желаемую форму, цвет и текстура, но должен удовлетворять по крайней мере одному условию:

   -    полностью входить в сферу не более 4 футов в диаметре

   -    полностью входить в цилиндр не более 20 футов высотой и  1 фута в диаметре

   -    полностью входить в цилиндр не более 2 фута высотой и  6 футов в диаметре

   -    весить не более 10 фунтов

   Только материалы в пределах 20 ярдов могут быть использованы для создания. Однако они могут быть перестроены при помощи силы молекулярной перестройки. Комбинируя эти силы пси может создать, например, брильянт из угольной пыли и меч из железной руды.

   Дезинтеграция (Desintegrate)

   МАС                              7

   ПСП                              30/10

   Дальность                         50 ярдов

   Область Эффекта            1 предмет, 8 кубических футов

   Предпосылки             Телекинез, Размягчение

         Дезинтеграция рассеивает существо или предмет на микроскопические кусочки и рассеивает их. Предмет может быть защищен полностью лишь сферой неуязвимости (минорной или постоянной) либо инерциальным барьером. Пси не может дезинтегрировать более чем 8 куб. футов вещества этой силой. Если цель - неодушевленный предмет, он совершает спас против разрушения, успешный бросок означает неэффективность дезинтегрирования.  Живое существо либо разумная нежить совершает спас от смерти, в случае успеха ощущая лишь легкое покалывание.  В противном случае 8 кубических футов (в центре его) разрушено, что достаточно для убийства кого угодно.

   Детонация (Detonate)

   МАС                              5

   ПСП                              15/5

   Дальность                         60 ярдов

   Область Эффекта            1 предмет, 8 кубических футов

   Предпосылки             Телекинез, Молекулярное Возбуждение

       Некоторые пси могут заставить куст саморазрушиться или зомби - взорваться. Используя детонацию пси может обуздать, сфокусировать и освободить во взрыве скрытую энергию неодушевленного предмета. Сила работает даже на анимированной нежити (скелеты и зомби). Бестелесная нежить, однако, не может быть детонирована. Не могут быть детонированы животные, люди и разумная нежить. Взрыв наносит 1d10 пунктов вреда всем объектам, которые хочет атаковать пси, в пределах 10 футов. Успешный спас от дыхания дракона снижает вред на половину. Процент разрушения детонированного объекта определяется как бросок\*10. Если результат - 100%, предмет разрушен полностью, иначе - остались кусочки. При помощи детонации не может быть разрушено более 8 куб. футов вещества (можно разрушить кусок крупного объекта).

   Кинетический Контроль (Kinetic Control)

   МАС                              7

   ПСП                              8 в раунд/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

         Позволяет пси собирать, хранить и направлять кинетическую энергию. Пси может высосать энергию из движения обьекта касанием, остановив его, и вложить эту энергию в движение другого обьекта. Все атаки на пси, использующие кинетическую энергию, не причиняют ему вреда. Как только его касается такое оружие, оно останавливается, а кинетическая энергия переходит к пси. Пси может в любой момент высвободить накопленную энергию. Для этого он должен сделать успешный атакующий бросок против обьекта. Если бросок успешен, все накопленные им повреждения наносятся обьекту. Если пси прерывает действие силы, а у него еще осталась неиспользованная кинетическая энергия, он получает 2 пункта повреждений, за каждый оставшийся пункт.

   Мегакинез (Megakinesis) - Высокая Наука

   МАС                              8

   ПСП                              20+ в раунд/10+

   Дальность                         60 ярдов

   Область Эффекта            1 обьект или существо

   Предпосылки             Телекинез

         Позволяет пси передвигать обьекты весом от 500 фунтов (200Кг). За каждые 25 фунтов (10Кг) дополнительного веса, пси должен тратить дополнительно 1 ПСП. На поддержку силы всегда тратится половина ПСП от ПСП, затраченных на иничциализацию силы. Можно использовать эту силу для выламывания дверей, замков, и т.д. Ниже приведена таблица силы:

   20 ПСП - 500 фунтов (200Кг) = Сила 18

   26 ПСП - 650 фунтов (260Кг) = Сила 19

   28 ПСП - 700 фунтов (280Кг) = Сила 20

   33 ПСП - 825 фунтов (330Кг) = Сила 21

   39 ПСП - 975 фунтов (390Кг) = Сила 22

   46 ПСП - 1150 фунтов (460Кг) = Сила 23

   58 ПСП - 1450 фунтов (580Кг) = Сила 25

   70 ПСП - 1750 фунтов (700Кг) = Сила 25

   На изучение этой Высокой Науки уходят месяцы медитации и обучения.

   Молекулярная Перестановка (Molecular Rearranjement)

   МАС                              6

   ПСП                              12 в час/6

   Дальность                         2 ярда

   Область Эффекта            1 предмет

   Предпосылки             Телекинез, Молекулярные Манрипуляции

       Сила является эквивалентом алхимии для пси. Играя с молекулярной структурой объекта пси способен изменить его природу или свойства. Однако эта сила не способна создать материю из ничего. Также невозможно изменить состояние из жидкого в твердое, из твердого в газ и наоборот. Сила наиболее подходит для конвертации одного элемента в другой, либо для более комплексных операций - нейтрализации яда, например. Конвертация одного элемента в другой - достаточно простая операция, можно изменить 1 унцию вещества в час (напр., можно превратить свинец в золото). Более сложные перестановки - превращение металла в стекло либо дерева в металл занимают в 4 раза больше времени. Создание золотых монет из монет другого металла возможно, но это вряд ли может служить источником богатства. Со скоростью конвертации 1 унции в час переделка 10 медных монет в 10 золотых займет 16 часов - около 2-х дней работы.

       Сила часто используется для создания улучшенного оружия, закаленное таким образом оружие может получить +1 на урон. Процесс, однако, требует немало времени. Работа над одним коротким мечом занимает около 40 часов (3 фунта = 48 унций). Получение улучшенного урона не автоматическое, для этого пси должен иметь профессию кузнеца и сделать успешный бросок на ее проверку. Проверка делается по завершении процесса, если бросок провален, то усилия не дали эффекта. Разница между броском и необходимым числом, умноженная на 10, покажет при этом процент работы, который надо переделать. Если выкинута 1, предмет с виду совершенен, но содержит скрытый дефект.

       Сила не действует на существ весом более 1-й унции. Существа весом менее 1 унции умирают под ее действием.

   Проекция Силы (Project Force)

   МАС                              6

   ПСП                              10/4

   Дальность                         200 ярдов

   Область Эффекта            Нет

   Предпосылки             Телекинез

       Сила позволяет пси сфокусировать энергию в психокинетический толчок на цель на расстоянии до 200 ярдов. Если сила использована для нападения, наносится 1d6 вреда плюс AC жертвы (например, при AC=5 будет нанесено 1d6+5, при AC=-4 будет нанесено 1d6-4). Успешный спас против дыхания дракона снижает вред наполовину. Достаточно сильный толчок может заставить сработать ловушку, опустить рычаг, открыть незапертую дверь, разбить окно и пр.

   Телекинез (Telekinesis)

   МАС                              8

   ПСП                              3+ в раунд/1+

   Дальность                         30 ярдов

   Область Эффекта            1 обьект

   Предпосылки             Нет

       Телекинез (ТК) - способность двигать вещи в пространстве не касаясь их. ТК требует физических усилий, так как вовлекает пси в реальную работу, легкие и небольшие вещи передвигать несравненно легче. Указанная стоимость (3+1) относится к объектам до 3 фунтов весом. Для более тяжелых применяются правила:

   -    начальная стоимость равна весу объекта в фунтах

   -    стоимость поддержки - половина начальной с округлением вниз

   -    MAC снижается на треть веса объекта в фунтах с округлением вниз (чтобы поднять топор весом 10 фунтов надо потратить 10 PSP и сделать бросок против МАС=5)

   С помощью ТК можно передвинуть объект на 60 футов в раунд. Объект может послужить оружием, при этом применима нормальная THAC0 пси с отрицательным модификатором по весу (1/3 веса с округлением вниз).

   Телекинетический Барьер (Telekinetic Barrier)

   МАС                              6

   ПСП                              12 в раунд/5

   Дальность                         20 ярдов

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Телекинез, Инерционный Барьер

         Телекинетический барьер - это неподвижное поле ментальной энергии. Пси создает невидимый барьер площадью 600 куб. футов на расстоянии 20 ярдов. Пси может создать купол радиусом 10 футов с центром на себе. Ни один физический обьект или форма энергии не может проникнуть сквозь барьер. Но возможно пересечь барьер, используя *Телепорт или Пространственную Дверь*. Магическая или псионическая дезинтеграция разрушает барьер, но сама дезинтеграция тоже разрушается. Если пси выходит из радиуса действия барьера, барьер разрушается.

   Телекинетический Полет (Telekinetic Flight)

   МАС                              8

   ПСП                              7 в раунд/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Телекинез, Левитация

         Позволяет пси летать с рейтингом скорости 18 и маневренностью класса B. В полете можно задействовать и другие силы. Если ПСП пси кончаются, когда он находится в полете, он падает как камень.

**Глава 12: Посвящения Телекинетики**

   Оживление Обьекта (Animate Object)

   МАС                              7

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         50 ярдов

   Область Эффекта            1 предмет весом до 100 фунтов

   Предпосылки             Телекинез

       Сила оживляет неодушевленные объекты. Объект не получает настоящей жизни, но двигается под контролем пси как если бы был живым. Например, стулья могут ходить, деревья танцевать и камни кататься вокруг. Вес объекта ограничен 100 фунтами. Чем тверже материал, тем сложнее его анимировать, однако однажды анимированный объект более подвержен этой силе.

   Материя, бумага - MAC=7

   Живое дерево, мертвая плоть - MAC=6

   Мертвое дерево - MAC=5

   Вода - MAC=4

   Мягкий металл - MAC=3

   Твердый металл - MAC=2

   Камень - MAC=1

       Плавное движение обычно не получается. Предмет двигается подобно марионетке, движения судорожные и неуклюжие, если предмет твердый, то он издает скрип и стук. Двигается на 60 футов в раунд (MB 6) в любом направлении. Может атаковать как дубинка с THAC0 = 20 и повреждениями 1d6.

   Оживление Теней (Animate Shadow)

   МАС                              8

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         40 ярдов

   Область Эффекта            100 квадратных футов

   Предпосылки             Нет

       При помощи этой силы пси заставляет любые тени двигаться так, как если бы они имели собственную жизнь. Тень может даже отходить от предмета или существа, который ее отбрасывает. Однако тень всегда остается на поверхности и не может выйти в 3 измерения. Тень может лишь пугать либо веселить, она не может атаковать или нарушить концентрацию мага, в этом отношении сила подобна "кантрипу" мага.

   Баллистическая Атака (Ballistic Attack)

   МАС                              6

   ПСП                              5/3

   Дальность                         30 ярдов

   Область Эффекта            1 предмет весом 1 фунт

   Предпосылки             Телекинез

       Позволяет швырнуть в цель предмет весом не более 1 фунта, находящийся в поле зрения пси и ни к чему не прикрепленный. Используется родная THAC0 пси, урон 1d6.

   Контроль Тела (Control Body)

   МАС                              6

   ПСП                              8 в раунд/4

   Дальность                         80 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Телекинез

         Позволяет управлять телом другого существа подобно марионетке, жертва осознает, что ее контролируют. Для того чтобы сила сработала пси должен выдержать контест  - проверочный бросок против STR жертвы. Если жертва выигрывает контест, она освобождается (пси все равно платить стоимость силы). В случае ничьей контест продолжается в следующем раунде. Жертва не может ничего делать во время контеста, все ее усилия сосредоточены на сохранении контроля над телом. Если сила сработала, пси получает грубый контроль над конечностями жертвы. Можно заставить ее сесть, встать, ходить и пр. Можно заставить тело атаковать с его родным THAC0 и пенальти 6. Жертву нельзя заставить говорить, контроль над голосом объект сохраняет и может говорить что угодно. При выходе за пределы 80 ярдов от пси контроль ломается. Если пси заставляет жертву совершить нечто самоубийственное, контест возобновляется.

   Контроль Огня (Control Flames)

   МАС                              8

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         10 ярдов

   Область Эффекта            10 квадратных футов

   Предпосылки             Телекинез

       Контролируя огонь, пси может сделать обычное пламя больше, меньше, теплее либо холоднее. Можно заставить огонь двигаться подобно живому существу. Размер можно увеличить на 100% либо уменьшить на 50%. Если увеличивается температура пламени, оно наносит удвоенный вред, при снижении температуры - половинный. Сила воздействует только на обычный огонь (факелы, костры), магический (fireball и пр.) ей не подвержен. Оживленный огонь двигается со скоростью 90 футов в раунд (MB 9). Огню можно придать форму животного или другого существа, но область, которую покрывает пламя, не может превышать 10 кв. футов. Если пламя отходит от источника топлива, то оно живет еще 1 раунд, затем гаснет. Оживленный огонь способен атаковать с THAC0 пси и уроном 1d6.

   Контроль Света (Control Light)

   МАС                              8

   ПСП                              6 в раунд/2

   Дальность                         25 ярдов

   Область Эффекта            400 квадратных футов

   Предпосылки             Нет

       Сила позволяет манипулировать существующим светом. Нельзя создать свет из тьмы, но можно создать тьму. Сила способна вызвать следующие эффекты (либо другие по выбору DM)

   -    Тени становятся глубже. +20% на скрытие в тени,

   -    Осветление теней, -20% на скрытие в тени,

   -    Увеличение света от одного источника, так что на него становится больно смотреть. -2 на атаку тем, кто обращен к нему,

   -    Уменьшение света от источника до сумеречного,

   -    Увеличение существующих теней до 200%

   -    Уменьшение существующих теней до 50%

   Контроль Звука (Control Sound)

   МАС                              5

   ПСП                              3 в раунд/1

   Дальность                         100 ярдов

   Область Эффекта            1 звук

   Предпосылки             Нет

       Позволяет пси формировать и изменять существующий звук. Например, речь человека пси может изменить в грохот железа либо поменять слова. Можно скрыть звук марширующего отряда, заставив его звучать как падающий дождь. Можно наслаивать звук, заставляю речь одного человека звучать как хор голосов. Сила может подавить звук. При этом пси должен определить, какой именно звук он подавляет. Можно подавить чью-то речь, шаги, скрип двери, но не все сразу.

   Контроль Ветра (Control Wind)

   МАС                              5

   ПСП                              12 в раунд/5

   Дальность                         500 ярдов

   Область Эффекта            1000 ярдов

   Предпосылки             Телекинез

       Пси получает ограниченный контроль скорости и силы ветра. Скорость может быть уменьшена либо увеличена на 25% либо 10 миль в час, смотря что больше. Направление меняется до 90 градусов. Изменения временные, они существуют пока пси платит стоимость поддержки, изменения кончаются менее чем через минуту после прекращения поддержки. Ветер 19 миль и выше не дает летать существам размером с человека либо кондора и дают пенальти -4 на метательное оружие. На море поднимаются волны и затрудняется мореплавание. Ветер 32 мили в час причиняет мелкие повреждения кораблям и зданиям. Такие порывы поднимают облака пыли и препятствуют полету всех существ кроме больших. Ветер 55 миль в час препятствует любому полету, валит деревья и деревянные здания и способен потопить корабль. Ветер 73 мили в час - это ураган.

   Создание Звука (Create Sound)

   МАС                              7

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         100 ярдов

   Область Эффекта            Нет

   Предпосылки             Телекинез, Контроль Звука

       Сила позволяет создать звук из тишины. Пси определяет источник либо местонахождение звука. Камни могут петь, оружие ругаться, деревья - издавать шум битвы. Звук может быть любой почти громкости (от шепота до крика) и вида. Созданный звук не имеет магического эффекта. Можно имитировать вопль баньши, но он никому не повредит.

   Криокинезис (Cryokinesis)

   МАС                              10

   ПСП                              7 в раунд/3

   Дальность                         30 ярдов

   Область Эффекта            1 обьект

   Предпосылки             Нет

         Позволяет замедлить движение молекул и понизить температуру обьекта или существа. Эффекты, зависят от времени действия силы:

**1 раунд:** уголь и дрова гаснут, метал становится холодным, кожа становится холодной, влага конденсируется в обьекте.

**2 раунда:** маленькие огни превращаются в холодные угли, кости и хитин становятся хрупкими, кожа замораживается (1d3 повреждений), жидкости замерзают.

**3 раунда:** Большой огонь превращается в угли, метал и дерево становятся хрупкими, плоть замерзает (1d8 повреждений). В последующих раундах обьект продолжает получать такие же повреждения.

**4 раунд:** Камень и обсидиан становятся хрупкими.

   Все материалы, ставшие хрупкими, должны кидать спасбросок против разрушения при повреждениях. Три-крины с хрупким хитином, получают двойные повреждения.

   Отклонение (Deflect)

   МАС                              8

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         60 ярдов

   Область Эффекта            1 оружие

   Предпосылки             Телекинез

         Позволяет отклонить от себя или от кого-то другого метательный снаряд или оружие. Для того, чтобы это получилось, пси должен выиграть инициативу у того, чье оружие он собрался отклонить, и поддерживать силу, пока тот не ударит (выстрелит). Сила не имеет влияния на такие виды оружия, как когти или зубы существ.

   Инерционный Барьер (Inertial Barrier)

   МАС                              6

   ПСП                              6 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Диаметр 3 ярда

   Предпосылки             Телекинез

       Вид защиты. Создается барьер "эластичного" воздуха вокруг пси и всех в пределах 3-х ярдов. Барьер защищает от следующих видов атак, абсорбируя вред:

   -    все немагическое метательное оружие,

   -    физические снаряды, созданные магией,

   -    все снаряды с магическими плюсами,

   -    огонь,

   -    некоторые дыхательные атаки (в зависимости от природы дыхания),

   -    кислота (эффект замедляется либо отражается),

   -    газ. Барьер отталкивает его, хотя бы частично (в зависимости от броска), однако через 1 турн газ проникает вовнутрь и наносит полный эффект,

   -    падения. Барьер абсорбирует половину урона.

   Барьер не имеет эффекта против:

   -    снарядов из чистой магии,

   -    обычной жары и холода

   -    чистой энергии и света

   -    атаки взглядом

       Барьер не может полностью задержать врагов, но он слегка замедляет. Желающий пересечь барьер останавливается, когда касается его и может пересечь его только в следующем раунде.

       Барьер останавливает метательное оружие, когда оно пересекает границу. Внутри барьера можно нормально стрелять. При этом атакующий кидает урон, затем защищающийся кидает те же кости, чтобы определить сколько пунктов поглотил барьер (без учета магических плюсов). Изнутри также нельзя стрелять, внутри барьера стрельба ведется по обычным правилам.

   Левитация (Levitation)

   МАС                              8

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Телекинез

       Позволяет пси парить, используя телекинез на себя. Поднимает на 1 фут в секунду или 60 футов в раунд. Спускаться можно с любой скоростью. Можно позволить себе упасть и подхватить себя у самой земли. Левитация не полет и не позволяет двигаться по горизонтали. Можно оттолкнуться от стены (пролетев до 60 футов) либо дрейфовать по ветру. Остановиться по желанию при этом нельзя, кроме как встретив твердый объект либо опустившись на землю. Контроль ветра и проекция силы могут сообщить направление и помочь лететь (до 60 футов в раунд).

       Каждые 25 фунтов веса снаряжения/одежды/пассажиров ухудшают MAC на 1.

   Магнетизация (Magnetize)

   МАС                              8

   ПСП                              2+ в раунд/1+

   Дальность                         30 ярдов

   Область Эффекта            1 обьект

   Предпосылки             Нет

         Позволяет магнетизировать металлические обьекты. На каждые фунт веса обьекта тратится 2 ПСП. Обьект остается намагниченным в течении 1 раунда за каждый уровень псионика.

   Любой металлический обьект в радиусе 20 футов от намагниченного обьекта будет ощущать его воздействие. Металлические создания могут кинуть спасбросок против заклятья, чтобы избежать магнетизации. Помните, что более тяжелый предмет остается на месте, в то время, как более легкий - притягивается к нему. Существо, носящее металлическое оружие или броню, должно сделать тест своей Силы, чтобы сохранить контроль над предметом. Существо, носящее металлическую броню, может быть обездвижено, если провалит тест Силы. Остальные эффекты - на усмотрения ДМ'а. Но учтите, что маленькие вещи, как даги или маленькие кинжалы, могут приобрести чудовищную скорость, если они намагничены или привлечены намагниченным предметом.

   Манипуляция Массой (Mass Manipulation)

   МАС                              7

   ПСП                              9 в раунд/3

   Дальность                         20 ярдов

   Область Эффекта            1 обьект

   Предпосылки             Телекинез

         Пси может изменить действие гравитации на обьект:

   -          Вес предмета можно увеличить на 200%

   -          Вес предмета можно уменьшить на 25%

   -          Тяжелая броня дает пенальти -2 к АС и ТНАСО

   -          Оружие дает пенальти -2 к ТНАСО и повреждениям

   -          Можно уменьшить вес тяжелого обьекта

         Но чем тяжелее обьект, тем труднее на него воздействовать. То есть, чем тяжелее обьект, тем меньше МАС силы:

         До 20 фунтов - МАС=7

         21-50 фунтов - МАС=5

         51-100 фунтов - МАС=3

         101-500 фунтов - МАС=1

         501+ фунтов - МАС=(-1)

   Молекулярное Возбуждение (Molecular Agitation)

   МАС                              10

   ПСП                              7 в раунд/3

   Дальность                         40 ярдов

   Область Эффекта            1 предмет весом до 20-ти фунтов

   Предпосылки             Нет

       Сила возбуждает молекулы вещества - бумага возгорается, дерево дымится, кожа покрывается волдырями, вода кипит и пр. Далее описаны эффекты по раундам действия силы:

**1 раунд:**горючие материалы возгораются, кожа краснеет (1 пункт вреда), дерево темнеет

**2 раунда:** дерево дымится, до металла трудно касаться, кожа покрывается волдырями (1d4 урона), волосы загораются, краска сохнет,

**3 раунда:** дерево горит, металл жжет (1d4 урона), кожа сгорает (1d6 урона), вода кипит, свинец тает, в последующие раунды продолжает наносится вред 1d6.

**4 раунда:** сталь становится мягкой,

**5 раундов:** сталь плавится.

       Магические предметы имеет некоторую устойчивость к действию силы, но спас делается с пенальти 10 (разрушение идет изнутри).

   Молекулярная Связь (Molecular Bounding)

   МАС                              8

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         10 ярдов

   Область Эффекта            6 квадратных дюймов

   Предпосылки             Телекинез

         Позволяет пси соединить две поверхности на молекулярном уровне. Ботинки врага могут быть соединены с полом, меч с ножнами, или соединить части брони. Рэйтинг соединения - примерно 6 квадратных дюймов в раунд.

   Молекулярные Манипуляции (Molecular Manipulation)

   МАС                              7

   ПСП                              6 в раунд/2

   Дальность                         15 ярдов

   Область Эффекта            2 квадратных дюйма

   Предпосылки             Телекинез

       Сила ослабляет молекулярные связи в объекте. При нагрузке такой объект ломается. Можно создать "слабое место" в размере 2 квадратных дюйма в раунд.

       Одного раунда хватает для фатального ухудшения небольших объектов - веревок, мечей, поясов, луков. Большие объекты требуют больше времени, по решению DM.

   Кража Движения (Momentum Theft)

   МАС                              7

   ПСП                              5+ в раунд/3+

   Дальность                         30 ярдов

   Область Эффекта            1 обьект

   Предпосылки             Кинетический Контроль

         Позволяет украсть у обьекта или существа момент движения и остановить его. Стрелы, заряды катапульт и различные летающие создания могут быть остановлены в воздухе и они начнут падать. Существа, ходящие или дерущиеся, должны сделать тест Подвижности, чтобы не потерять своего действия в этом раунде. Бегущее существо должно сделать тест Подвижности с пенальти (-4) или получит 1d4 повреждений, остановится и будет оглушена на 1d4 раунда. Тяжело остановить тяжелые и быстродвижущиеся обьекты. Потратив 5 ПСП можно остановить обьект весом в 200 фунтов, движущийся со скоростью 12 (4 мили в час). Каждое удваивание скорости или веса стоит дополнительно 5 ПСП.

   Размягчение (Soften)

   МАС                              8

   ПСП                              3 в раунд/1

   Дальность                         30 ярдов

   Область Эффекта            1 обьект весом 10 фунтов

   Предпосылки             Нет

       Сила похожа на молекулярные манипуляции, но ослабляет объект в целом, а не его отдельную часть. Объект размягчается в целом, теряя твердость и силу. Отдельные эффекты варьируются, в зависимости от материала.

       Металл: за каждый раунд размягчения оружие получает пенальти 1 на атаку и урон, кумулятивно. Доспех теряет 1 AC.    Дерево: подобно металлу, аккумулируются пенальти 1 в раунд. После 6 раундов дерево уподобляется резине, но сохраняет форму. После 10 раундов волокна расщепляются, дверь, например, пробивается кулаком.

       Камень: после 2 раундов камень заметно мягкий при касании, после 5 уподобляется глине.

       Маг. Вещи - спас против разрушения предотвращает эффект.

       Живые ткани - нет эффекта.

   Статический Разряд (Static Discharge)

   МАС                              7

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         15 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Магнетизация

         Пси может аккумулировать заряды статического электричества и, затем, высвободить накопленное в виде електрического разряда. Чем дольше пси аккумулирует заряды, тем больше повреждений он нанесет. Пси должен сделать успешную атаку против противника, чтобы нанести ему вред. Броня и бонусы от подвижности цели не учитываются. Пси наносит повреждения 1d4+1 за каждый раунд накопления.

**Глава 13: Науки Психометаболики**

   Близость К Животным (Animal Affinity)

   МАС                              5

   ПСП                              7 в раунд/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Когда пси впервые изучает эту силу, он получает близость к определенному типу животного. Вид животного не может быть выбран, он диктуется аурой пси. (d20 по таблице ниже). С этого момента при активации силы пси временно получает один из атрибутов указанного животного (AC, THAC0, MB, способ движения и пр.). Одновременно может быть использован только один из атрибутов, пока пси платит стоимость поддержки. Для получения другого атрибута необходимо вновь активировать и поддерживать силу. Получение атрибута обычно вызывает физические изменения - для тигриной атаки появляются когти, для передвижения как у сокола - крылья и пр.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Горилла | 8 | Сокол | 15 | Грем. Змея |
| 2 | Барракуда | 9 | Грифон | 16 | Гиг. Скорп. |
| 3 | Кабан | 10 | Гризли | 17 | Акула |
| 4 | Бык | 11 | Лев | 18 | Олень |
| 5 | Крокодил | 12 | Пантера | 19 | Тигр |
| 6 | Гиг. Орел | 13 | Конь | 20 | Волк |
| 7 | Слон | 14 | Ястреб |  |  |

   Полное Исцеление (Complete Healing)

   МАС                              7

   ПСП                              25/5

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси полностью излечивает себя от обычных болезней и ран. Для совершения лечения необходим транс на 24 часа. Транс глубокий, преждевременный выход из него отнимает 5 HP. По окончании здоровье полностью восстанавливается во всех отношениях (кроме 25 PSP за лечение). При проваленном броске пси выходит из транса через час, понимая, что попытка не удалась. При этом тратится только 5 PSP.

   Поле Смерти (Death Field)

   МАС                              3

   ПСП                              35/15

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Радиус 20 футов

   Предпосылки             Нет

       Поле смерти - область негативной энергии, высасывающей жизнь. Только злые по характеру пси могут использовать силу без последствий для психики, все прочие постепенно склоняются ко злу, так как он познает весьма темную часть своей души. Поле смерти воздействует на всех в пределах области действия, включая пси. До активации поля пси должен определить, сколько HP он пожертвует. Если сила сработала, он теряет HP без спас броска, затем все живые существа в пределах поля делают спас от смерти. При успешном спасе ничего не происходит, иначе теряется столько HP, сколько пожертвовал пси.

   Элементальное Составление (Elemental Composition) - Высокая Наука

   МАС                              5

   ПСП                              8 в раунд/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Метаморфоза, Оружие Тела

         Позволяет пси трансформироваться в какой-либо элемент. Например, пси может трансформироваться в песчаную, металлическую, обсидиановую форму. Он получает все бонусы и пенальти, присущие этому элементу. Пси сохраняет свои чувства и конечности. Очень прочные формы (сталь, камень) уменьшают его АС до 0 и увеличивают Силу до 21. Аморфные формы дают возможность просачиваться сквозь щели и удлинять конечности. Газовые формы позволяют передвигаться с ветром. Нормальное оружие может не иметь воздеуствия на некоторые формы, но магическое оружие действует на любую форму. Пси может сменить форму 1 раз в раунд.

   Сдерживание Энергии (Energy Containment)

   МАС                              6

   ПСП                              9/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси, владеющий этой силой, тренирован безопасно абсорбировать и ассимилировать энергию электричества, огня, холода, жары и звука, которая обычно вредна для других персонажей. Любая атака, основанная на этих видах энергии, может быть безопасно поглощена телом пси, а затем трансформирована в свет, который излучает тело пси. При энергетической атаке, если пси успешно совершает проверочный бросок, его спас бросок от этой атаки улучшается вдвое. При успешном броске пси не получает урона, при проваленном - только половину. Когда пси поглощает энергию, его тело излучает свет в течение числа раундов, равном количеству поглощенных очков вреда. Свет мягкий, но ясно заметный, освещает около 2-х ярдов.

   Утечка Жизни (Life Draining)

   МАС                              6

   ПСП                              6 в раунд/2

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

       Пси выкачивает хиты из другого существа, восстанавливая свои со скоростью 1d6 в раунд. Можно выкачать на 10хитов больше потолка, но только на 1 час.

   Метаморфоза (Metamorphosis)

   МАС                              4

   ПСП                              6 в турн/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси может преобразовать свое тело во что угодно с приблизительно одинаковой массой - волк, кондор, кресло, камень, дерево. В новой форме сохраняются хиты и атака пси, но приобретается новый AC. Пси получает все виды физических атак новой формы, но не получает спец способности и магию. Так как преобразование вызывает сильный стресс, пси должен кинуть систем шок, при заваленном броске пси не умирает, но теряет все PSP и теряет сознание на 2d6 турнов.

   Симуляция Яда (Poison Simulation)

   МАС                              6

   ПСП                              16/6

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Химическая Симуляция

         Пси может вырабатывать токсины в своем теле. Пси может вырабатывать только те токсины, которые он сам пробовал или исследовал. Яд может вырабатываться в крови или в слизистой. Яды, которые пси вырабатывает, имеют те же эффекты, что и оригиналы этих ядов. После симуляции определенного типа яда, пси получает в дальнейшем бонус +4 к спасброску против этого типа яда. Также, пси может вырабатывать нейтрализаторы тех типов яда, которые он знает.

   Регенерация (Regenerate)

   МАС                              5

   ПСП                              8 в турн/4

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Элементальная Регуляция

         Позволяет вылечить перманентные увечья. Некоторые конечности можно отрастить заново, слепота и глухота может быть вылечена, парализация - тоже. Также, можно восстановить упавшие Параметры, если их падение вызвано болезнью или порчей. Для регенерации маленьких повреждений (потеря пальца, сломанная кость, потеря зрения, слуха) требуется 1 турн. Для излечения средних повреждений (расплющенная нога, опасно сломанная кость) требуется 3 турна. Для излечения больших повреждений (рука, отсеченная по локоть, разрушенные глаза) требуется 6 турнов. В принипе - все решает ДМ.

   Форма Тени (Shadowform)

   МАС                              5

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

         Пси преобразуется в живую тень, вместе с одеждой, доспехом и 20 фунтами снаряжения. Пси может преобразовываться в любую тень и передвигаться с MB 6. Проходить можно только через тень и темноту, области открытого света непреодолимы. В форме тени пси может быть определен "определением жизни", любым определением психики или истинным видением. В форме тени нельзя никого повредить или манипулировать физическими объектами, но можно использовать силы пси.

**Глава 14: Посвящения Психометаболики**

   Абсорбирование Болезни (Absorb Desease)

   МАС                              6

   ПСП                              10/4

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси перетягивает болезнь другого персонажа на себя. Затем, естественно, необходимо лечение самого пси. Можно перетягивать магические болезни, но не проклятия.

   Ускорение (Accelerate)

   МАС                              6

   ПСП                              10 в раунд/5

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

         Действие силы эквивалентно действию заклинания *Haste*, с то разницей, что сила убыстряет только метаболизм пси. Его рэйтинг движения и количество атак удваиваются. Сила не позволяет ускорить магию или псионику. После окончания действия силы, пси должен отдохнуть столько раундов, сколько он поддерживал силу.

   Контроль Адреналина (Adrenaline Control)

   МАС                              6

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Контролируя производство адреналина в системе, пси может дать себе временный толчок. 1d6 очков добавляются к STR, DEX или CON по желанию пси. Если параметр увеличен больше расового лимита, то, при прекращении поддержки силы, пси должен сделать успешный бросок против шока организма. В противном случае он получает 1d6 пунктов повреждений.

   Старение (Aging)

   МАС                              5

   ПСП                              9/5

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

         Злые пси при помощи этой силы вызывают неестественное старение тела касанием, другие пси тоже могут ее использовать, но они постепенно обращаются ко злу. Жертва теряет 1d4 лет и делает спас от смерти. Заваленный спас вызывает потерю еще 1 года.

   Изменение Внешности (Alter Features)

   МАС                              7

   ПСП                              4 в турн/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Элементальная Регуляция

         Позволяет пси изменять свою внешность. Пси может придать своей коже любой нормальный цвет, изменить волосы, изменить цвет глаз, изменить костную структуры лица. Пси не может выдать себя за существо другой расы. Если пси хочет принять вид конкретного существа, которое он видел, он должен сделать тест силы на 1d20. При значении от 10 и больше, он может ввести в заблуждение любого, кто знает того, кого пси изображает. Если пси пристально разглядывают, он должен еще раз сделать тест силы.

   Контроль Крови (Biofeedback)

   МАС                              6

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси контролирует собственный поток крови в теле, что вызывает 2 эффекта. Во-первых,  он получает на 2 пункта урона меньше от физических атак, так как кровь не вытекает. Во-вторых, вызывая приток крови к определенным частям, пси смягчает удары, т.е. улучшает AC на 1.

   Адаптация Тела (Body Control)

   МАС                              5

   ПСП                              6 в турн/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Позволяет пси адаптировать тело к враждебной окружающей среде - экстремальный холод или жара, кислота или вода, эелементальный план и пр. Если сила работает, пси не просто выживает, он чувствует себя как в родной среде, он может нормально двигаться и дышать, не получая никакого урона от окружающей среды. Атака не приравнивается к окружающей среде, то есть пси, адаптировавшийся к арктической температуре все равно уязвим к конусу холода.

   Равновесие (Body Equilibrium)

   МАС                              6

   ПСП                              2 в раунд/1

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Позволяет распределить и уменьшить вес тела так, что он наиболее соответствует поверхности под пси. Позволяет ходить по воде, зыбучему песку или по паутине, не проваливаясь и не падая. Падая, пси летит со скоростью 120 футов в раунд не повреждаясь при падении. Так как пси очень легкий, он должен внимательно следить за порывами ветра, которые могут его унести.

   Оружие Тела (Body Weaponry)

   МАС                              6

   ПСП                              6 в раунд/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Одна из рук пси преобразуется в оружие. Можно имитировать почти все что угодно, за исключением короткого лука, арбалетов а также оружия, которое пси не может использовать. Рука принимает форму и материал оружия., его нельзя выронить или украсть.

   Каннибализм (Cannibalize)

   МАС                              7

   ПСП                              0

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             5-ый уровень

         Позволяет пси получить дополнительные ПСП, пожирая свое тело. Если сила успешно активирована, пси может конвертировать свое Сложение в ПСП (1 пункт Сложения за 8 ПСП). Пси может использовать эти ПСП в любое время, как если бы они являлись частью его собственных ПСП. Сложение теряется не перманентно, но очень медленно восстанавливается. С потерей каждого пункта Сложения, к МАС всех психометаболических сил прибавляется 1, так как их становится труднее использовать. 1 пункт Сложения восстанавливается за полную неделю отдыха.

   Кошачье Падение (Catfall)

   МАС                              7

   ПСП                              4/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       В этом раунде пси падает как кошка, всегда приземляясь на ноги. Урон от падения половинится. Можно спрыгивать до 30 футов вниз без вреда для себя.

   Разложение (Cause Decay)

   МАС                              6

   ПСП                              4/2

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            60 фунтов

   Предпосылки             Нет

       Работает только на неодушевленных объектах. Касание пси вызывает разложение до 60 фунтов вещества в течении 1 раунда (ДМ кидает для вещи спас от кислоты) - метал ржавеет, дерево рассыпается в труху, одежда - в пыль.

   Наслать Сон (Cause Sleep)

   МАС                              9

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         20 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

         Позволяет наслать сон на существо, манипулируя его внутренними ритмами. Жертва должна сделать спасбросок против заклинания, чтобы избежать действия силы. Существо может проснуться только если его польют водой, встряхнут, ранят или пси прекратит действие силы. Если существо исключительно восприимчиво к окружению или является монстром, МАС силы ухудшается на 2. Если жертва - Три-Крин, МАС силы ухудшается на 4.

   Элементальная Регуляция (Cell Adjustement)

   МАС                              6

   ПСП                              5+ в раунд/3+

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

       Позволяет пси лечить болезни и залечивать раны. Можно лечить любые виды ран и немагические болезни. Болезнь излечивается за 1 раунд, тратится 5 PSP. Если бросок силы неудачен, нужно потратить еще как минимум раунд, чтобы вылечить болезнь.

       Лечение не восстанавливает автоматически потерянные во время болезни хиты. Однако пси может вылечить до 4 хитов каждый последующий раунд, 1 излеченный хит стоит 5 PSP. Нельзя лечить болезнь и восстанавливать хиты в один и тот же раунд.

   Хамелеон (Chameleon Power)

   МАС                              7

   ПСП                              4 в раунд/1

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси изменяет окраску кожи, одежды и снаряжения в соответствии с окружением. Совпадение цвета автоматическое, пси не должен ничего выбирать. Изменение занимает несколько секунд. При движении цвет изменяется, отражая окружение. При активации силы пси весьма трудно обнаружить. Если он неподвижен, можно избегнуть обнаружения только сделав успешный бросок силы. При движении МАС силы равен 5. Сила более эффективна в природных условиях, в условиях города МАС силы равен 3.

   Химическая Симуляция (Chemical Simulation)

   МАС                              5

   ПСП                              7 в раунд/3

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Нет

       Тело пси производит кислоту, которая истекает через руки. Предмет, которого касается пси, растворяется, если спас от кислоты провален. Если эта кислота используется как оружие, он не способна нанести более 3 пунктов вреда, но причиняет сильную боль.

   Транс Познания (Cognitive Trance)

   МАС                              8

   ПСП                              4/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

         Позволяет пси впадать в транс, находясь в котором, пси может запомнить все что угодно, с тем, чтобы потом вспомнить. Он может дословно запоминать речи, запоминать карты с фотографической четкостью. Транс продолжается до тех пор, пока пси не запомнит то, что нужно. Также, пси может использовать транс для решения каких-то проблем или загадок. В этом случае, он получает бонус +2 к тестам на Интеллект и транс продолжается, пока пси не решит проблему. Находясь в трансе, пси получает пенальти -1 к броскам на неожиданность. Любое физическое воздействие на пси способно разрушить транс.

   Смещение (Displacement)

   МАС                              6

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Кажется, что пси находится в 3 футах от своего действительного местонахождения, место фальшивого образа определяет пси. AC улучшается на 2, пси может быть обнаружен истинным зрением.

   Удвоение Боли (Double Pain)

   МАС                              6

   ПСП                              7/2

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

       Касаясь существа, пси значительно снижает его болевой порог на 1 турн. Даже легкая царапина воспринимается как серьезная рана. В течении 1 турна весь урон, нанесенный существу, удваивается. Только половина его реальна, вторая вызвана болью. Когда общее число урона снижает хиты ниже нуля, существо теряет сознание на 1d10 раундов. За это время дополнительный урон от удвоенной боли восстанавливается. Если жертва не теряет сознание в течении одно турна (время действия силы), дополнительного урона она не получает, а урон от боли восстанавливается за 1d6 раундов.

   Форма Эктоплазмы (Ectoplasmic Form)

   МАС                              5

   ПСП                              9 в раунд/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси преобразует свое тело в эктоплазму - закрученную, подобную дыму субстанцию. Пси становится невещественным, подобным духу и способен проходить через твердые объекты. Пси выглядит как туманный силуэт. Он двигается с нормальной скоростью и нормальным образом (если он не мог летать, то не может и сейчас). Преобразуется в эктоплазму также одежда, доспех и до 15 фунтов веса.

   Улучшение Силы (Enhanced Strenght)

   МАС                              8

   ПСП                              Специальная

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Сила улучшается до 18. Затраченные на активацию PSP равны удвоенному количеству очков увеличения. Поддержка в раунд равна количеству очков увеличения. Дополнительной силы пси не получает.

   Увеличение (Expansion)

   МАС                              6

   ПСП                              3 в раунд/1

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси может увеличить пропорции своего тела в любом направлении - высота, длина, ширина, толщина. Любая или все пропорции увеличиваются на 50% в раунд, до максимального увеличения в 4 раза. Одежда, снаряжение, очки способностей не увеличиваются.

   Боевой Транс (Fighting Trance)

   МАС                              9

   ПСП                              2 в раунд/1

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

         Позволяет пси поднять свои рефлексы и подвижность до необыкновенной высоты. Когда пси находится в боевом трансе, все атаки в него сзади проходят, как атаки сбоку. Все атаки сбоку проходят, как атаки спереди. Пси получает бонус +1 к инициативе, АС, спасброскам и атакующим броскам. Но пси становится труднее сосредоточиться на псионических силах. Он получает пенальти -1 на все тесты псионических сил во время транса.

   Тело-доспех (Flesh Armor)

   МАС                              6

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                          0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Тело трансформируется в немагическое оружие, без видимого глазом эффекта. Тип зависит от того, насколько МТНАСО превосходит МАС.

   0:   левая рука работает как щит, AC 9

   +1:              кожаный, АС 8

   +2 - +3:             набивной, АС 7

   +4 - +5:             армированный, АС 6

   +6 - +7:             кольчуга, АС 5

   +8 - +9:             легкие латы, АС 4

   +10:            латы, АС 3

       Доспех является частью тела пси, поэтому он получает бонус на защиту, но не получает пенальти от его ношения. Доспех ничего не весит, не обременяет пси и не имеет магически бонусов. Эффект может комбинироваться с другой защитой.

   Прививка Оружия (Graft Weapon)

   МАС                              5

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси превращает одно одноручное оружие в продолжение своей руки, получая бонус +1 на урон и атаку.

   Усиление Чувств (Heightened Senses)

   МАС                              7

   ПСП                              3 в раунд/1

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси обостряет все пять чувств. Основные эффекты этой силы описаны ниже, ДМ может добавить дополнительные свойства. Пси имеет хороший шанс заметить вора, скрывающегося в тени либо тихо двигающегося - соответствующие умения вора снижаются наполовину. Пси может следовать за кем-либо подобно гончей, за каждый турн на следе надо делать проверку интеллекта либо пси теряет след. По следу пси двигается с половинным рейтингом скорости, след не должен быть старее 24 часов. Далее, расстояние для зрения и слуха пси утраиваются (можно опознать человека на расстоянии 400 ярдов). Пси может определять яд и любые примеси, пробуя очень маленькое количество жидкости на вкус (не способное причинить вред). Пси может практически все что угодно определить на ощупь.

   Неподвижность (Immovability)

   МАС                              5

   ПСП                              7 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Чтобы сдвинуть пси с места, необходим общий показатель силы, в 10 раз больший MAC. Пси не увеличивает свой вес, он фиксирует себя в ткани вселенной. При этом, однако, необходима горизонтальная поверхность.

   Железная Воля (Iron Will)

   МАС                              10

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

         Активировав эту силу, пси может сфокусировать свою волю на выживании. Пси может игнорировать раны, уменьшившие его здоровье до 0 и меньше хитов. Он может оставаться активным пока у него не меньше -9 хитов. При -10 хитах пси умирает. Пси не теряет хиты, если даже они имеют минусовое значение. Только если пси перестает поддерживать силу и у него -1 и меньше хитов, он начинает терять по одному в раунд (по стандартным правилам).

   Пси также может использовать эту силу для сопротивления внешнему воздействию на него. Если на пси воздействуют чем-либо, что позволяет делать спасбросок (например *Charm Person*вампира), пси получает бонус +4 к спасброску. Если воздействие не позволяет спасбросок (*Command или Sleep)*, пси все равно может кинуть спасбросок, но с пенальти -4.

   Сила не нуждается в постоянной поддержке. Если пси оказывается в ситуации, когда ему нужна эта сила, он может бросить все, чем занимался в этом раунде и тут же инициализировать силу.

   Передать Здоровье (Lend Health)

   МАС                              7

   ПСП                              4/1

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

       Пси может перекачать собственные хиты существу, которого он коснулся, сколь угодно много. Пси не может остаться менее чем в 1 хите, если пси хочет снизить свои хиты менее 5, нужен еще один бросок. Хиты, превышающие потолок объекта, теряются.

   Разум Над Телом (Mind Over Body)

   МАС                              8

   ПСП                              10 в день/4

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

       Позволяет подавить все физические потребности - в воде, пище, сне. Пси, однако, должен медитировать 1 час в день. Если подавляются потребности других существ, они должны медитировать вместе с пси, в одном кругу, время медитации увеличивается на 1 час за каждого.  Существо под действием этой силы может прожить количество дней, равное уровню пси, но не более 5 дней. После этого существо падает бес сознания от истощения. Далее необходим отдых - 2 дня за каждый день жизни под действием силы, либо использование полного исцеления пси.

   Фотосинтез (Photosynthesis)

   МАС                              7

   ПСП                              3 в турн/1

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

         Позволяет пси использовать излучение солнца для восстановления. За каждый турн он восстанавливает один хит. Если пси поддерживает силу как минимум час, он не нуждается в пище на этот день и ему нужна лишь половинная порция воды. Пси должен оставаться недвижим во время использования этой силы.

   Сужение (Reduction)

   МАС                              6

   ПСП                              Специальная

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Полный реверс увеличения. Пси может уменьшить свое тело по любому из 3 измерений, и любую  его часть отдельно. Размер можно снизить до 1 фута, затратив 1 PSP за каждый фут. Далее можно уменьшаться 2 раза в 2 раза, затрачивая 1 PSP за каждое уменьшение в 2 раза.

   Разделение Силы (Share Strenght)

   МАС                              5

   ПСП                              3 в раунд/1

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

       Пси способен передать свою силу другому существу, затрачивая 2 пункта за увеличение его силы на 1 пункт. Сила действует, пока платится стоимость поддержки, затем сила возвращается к пси через 1 раунд. Если объект убит во время действия разделения силы, сила пси остается потерянной постоянно.

   Паучьи Лапы (Spider Touch)

   МАС                              8

   ПСП                              3 в раунд/1

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

         Позволяет пси превратить свои пальцы в подобие паучьих лап. Пси может передвигаться по любой нормальной поверхности. Он может лазить по стенам с нормальным рейтингом скорости, не боясь упасть. Вторичный эффект силы --Сила пси увеличивается до 20, так как она нужна, чтобы удерживаться, цепляясь за маленькие неровности.

   Остановка Жизни (Suspend Animation)

   МАС                              6

   ПСП                              12/5

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            Пси/1 существо

   Предпосылки             Нет

         Пси приостанавливает все жизненные процессы в теле, делая его очень похожим на мертвое. Только очень тщательное исследование может определить жизнь. Определяющие силы пси, типа ESP или определения жизни, должны поддерживаться 3 минуты, чтобы дать результат. "прощупывание", однако, немедленно определит жизнь. Пси может поддерживать такое состояние количество недель, равное разнице между броском и МАС. Если пси хочет войти в это состояние, он определяет количество недель пребывания в нем, затем делает бросок. Если результат меньше, он проснется преждевременно. Другое существо также может быть погружено в это состояние, но не в то же время, что и пси. Подготовка в этом случае составляет 1 час.

**Глава 15: Науки Психопортации**

   Высылка (Banishment)

   МАС                              8

   ПСП                              15 в раунд/6

   Дальность                         5 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Телепорт

       Пси может отослать 1 существо против его воли в "карманное" измерение и удерживать его там. Место отсылки можно изменять - определять его температуру, свет и пр., но окружение не должно вредить существу. При прекращении поддержки существо автоматически возвращается назад. Если место возврата занято, существо появится поблизости. Если существо имеет доступ к астральному или эфирному плану либо может перемещаться по измерениям, оно может попытаться уйти сделав тест Интеллекта с пенальти -3.

   Планарное Замещение (Planar Trasposition) - Высокая Наука

   МАС                              6

   ПСП                              65/130 в раунд/65/130

   Дальность                         150 ярдов

   Область Эффекта            куб со сторонами 30 футов

   Предпосылки             Вызов Планарного Существа, Вызов Планарной Энергии

         Позволяет на время поменять область Первичного Плана на область какого-либо другого Плана. Если пси перемещает область эффекта в Элементальные, Эфирные или Астральные Планы, начальная стоимость - 65 ПСП. Если он перемещает область во Внешние Планы, начальная стоимость - 130 ПСП. Пси может поменять область больше чем куб со стороной 30 футов, но, за каждый добавочный куб 30 футов, он получает пенальти -1 к МАС силы. Пси также может создать вместо куба 30 футов, замкнутую сферу 10 футов в радиусе.

   Неодушевленные предметы могут быть частично поменяны. Так, например, часть замка может находиться в Первичном Плане, а другая - в Плане Огня. Но части все равно остаются существовать независимо от того, в каком плане они находятся. Так, если переместить основание башни в другой План, башня все равно останется стоять, пока основание не будет уничтожено. Если существо покидает область эффекта, находясь в другом плане, при прекращении действия силы, оно уже не возвращается. Помните также, что пси может случайно прихватить экстрапланарное существо в Эйтас из его родного Плана.

   Некоторые возможности:

   - Создание временного оазиса, переместив часть Плана Воды

   - Проход сквозь гору, переместив часть Эфирного Плана

   - Послать башню с врагами в План Бездны на время

   Условный Переход (Probability Travel)

   МАС                              8

   ПСП                              11 в час/5

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            Пси+

   Предпосылки             Нет

       Пси может путешествовать по астральному плану в физической форме, как если бы он был в астральной форме. Сила именно этим отличается от заклинания "астральное путешествие" - волшебник путешествует в астральном теле, связанном с физическим серебряной нитью, которую можно повредить. Пси берет свое тело с собой, но он тоже подвержен атаке. Астрал содержит в себе пути на внешние планы. Врата (двумерные цветные лужи), раскиданные по всему астралу, соединены со всеми поверхностями внешних планов. Скорость передвижения по астралу составляет 10 ярдов за 1 пункт INT в минуту. Скорость однако отлична от скоростей на других планах. Через 1d6+6 часов перехода пси достигает тех врат, которые он искал. Имеется 75% шанс того, что они ведут в нужное место (иначе - 10 миль и более от места назначения). Пси может забрать с собой других существ (согласно таблице charm person). Каждый пассажир стоит дополнительно 11 PSP начальных, 11 на поддержку и добавляет полчаса на поиск врат. Нельзя забрать человека в путешествие против его воли.

       Бой в астрале необычен. Хотя физическое тело пси никак не может взаимодействовать с астральными объектами, силы пси работают и воздействуют на разум путешественников. Не работает большинство маг. вещей - они привязаны к определенному плану. Если просто прекратить поддержку силы - пси остается привязанным к плану, выход из плана - только через Врата. Если такое случилось (кончились PSP, упал без сознания) пси не может перемещаться, иначе как отталкиваясь от твердых объектов (которые очень редки на астральном плане).

   Вызов Планарного Существа (Summon Planar Creature)

   МАС                              6

   ПСП                              40/20 или 80/40

   Дальность                         200 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Телепорт

       Пси достигает другого плана, захватывает первое попавшееся существо и переносит его на свой план. Жертва дезориентирована в течении 1 раунда после переноса (-2 инициатива, атаки, спасброски). Перенос существа из Астрального и Эфирного Плана стоит 40 ПСП. Перенос существ из других Планов стоит 80 ПСП. Сила не дает контроля над существом и не переносит его назад. Пси может попытаться контролировать, убить или перенеси назад существо с помощью других сил, либо договориться с ним. Скорее всего, жертва впадет в убийственную ярость, осознав свое положение.

       Пси может материализовать существо в пределах 200 ярдов от себя. Поначалу жертва не понимает, кто ее перенес и направит свой гнев на первого, кого увидит.

       Пси выбирает план, с которого берет существо, но сама жертва определяется случайно. Это может быть элементаль (если выбран элементальный план), обитатель плана или даже случайный приключенец. (выбирает ДМ).

   Вызов Планарной Энергии (Summon Planar Energy)

   МАС                              8

   ПСП                              30/10

   Дальность                         60 ярдов

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Вызов Планарного Существа

       Позволяет высвободить энергию другого плана и использовать ее для атаки. Самые полезные, в этом отношении, Планы: Пара-элементальный и Квази-элементальный.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **План** | **Тип Атаки** | **Повреждения** | **МАС пенальти** |
| Огонь | Огонь | 2d8 | 0 |
| Солнце | Луч Света | 1d12/1d12 | -2 |
| Магма | Лава | 3d8 | -2 |
| Сияние | Накал | 1d20/1d20 | -4 |
| Молния | Молния | 3d8 | -4 |
| Соль | Обезвоживание | 4d4 | -4 |
| Пыль | Холод | 5d4 | -4 |
| Позитивный | Энергия | 3d12 | -6 |
| Негативный | Энергия | 3d12 | -6 |

**Огонь** атакует в области куба, со стороной 10 футов, и причиняет дополнительно 1d8 повреждений в следующем раунде.

**Луч Света** ударяют дважды, нанося 1d12 повреждений два раза. Могут атаковать две цели.

**Магма** атакует одну цель и наносит дополнительно 2d8 повреждений в следующем раунде, 1d8 повреждений в третьем раунде.

**Накал** ударяет дважды, может атаковать две цели.

**Молния** атакует все существа, находящиеся на пути 5 футов шириной, между пси и целью

**Обезвоживание** атакует всех в области куба со стороной 10 футов и действует на жертв, как *Ray Of Enfeeblement*

**Холод** атакует всех существ в конусе шириной 20 футов, исходящем из пси.

**Энергия** атакует одну цель. Живые мертвецы должны кинуть спасбросок против заклятья, чтобы избежать разрушения Позитивной Энергией. Живые существа должны сделать спасбросок против заклятья, чтобы избежать потери уровня от Негативной Энергии.

   Не взирая на используемую энергию, жертва может кинуть спасбросок против заклятья, чтобы получить только половину повреждений. Если пси попытается использовать эту силу больше, чем дважды в день, он должен сделать спасбросок против заклятья или упадет без сознания на 1d6 турнов.

   Телепорт (Teleport)

   МАС                              9

   ПСП                              10+/5+

   Дальность                         Бесконечная

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Основная сила дисциплины. Позволяет пси телепортироваться в знакомую область. Пси должен ясно представлять себе место назначения, даже если он там никогда не был. Например, можно прыгнуть в место, которое пси видел в хрустальном шаре, в чужом разуме и пр. Можно перейти в место которое слегка изменилось - мебель в комнате может быть переставлена, там может быть пожар, но это не повлияет на телепорт.

       Телепорт привязывается к определенному месту. Если, например, попытаться прыгнуть в цыганский фургон, который давно уехал, пси окажется в том месте, где он был, на прежнем расстоянии от пола до земли.

       Телепорт мгновенен. Пси престает быть в старом месте и оказывается в новом с легким хлопком воздуха.

       Цепи и веревки не влияют на силу, можно телепортироваться из любого положения, оставив цепи на старом месте.  Можно переносить с собой вещи до 1/5 массы своего тела. Удвоив затраченные ПСП, можно нести до 3 своих весов.

       Дальность перехода влияет на трату ПСП и MAC.

   10 ярдов   - 10/5 ПСП - МАС=9

   100 ярдов - 20/10 ПСП - МАС=8

   1000 ярдов - 30/15 ПСП - МАС=7

   10 миль - 40/20 ПСП - МАС=6

   100 миль - 50/25 ПСП - МАС=5

   1000 миль - 60/30 ПСП - МАС=4

   10000 миль - 70/35 ПСП - МАС=3

   Планета - 100/50 ПСП - МАС=2

   Телепорт Существа (Teleport Other)

   МАС                              8

   ПСП                              10+/5+

   Дальность                         10 ярдов

   Область Эффекта            1-3 существа

   Предпосылки             Телепорт

       Позволяет пси переместить других существ. Объект должен быть согласен на перемещение либо иметь открытый разум (без сознания). Удвоив PSP можно перебросить до 3-х существ.

       Дальность перехода влияет на трату ПСП и MAC.

   10 ярдов   - 10/5 ПСП - МАС=8

   100 ярдов - 20/10 ПСП - МАС=7

   1000 ярдов - 30/15 ПСП - МАС=6

   10 миль - 40/20 ПСП - МАС=5

   100 миль - 50/25 ПСП - МАС=4

   1000 миль - 60/30 ПСП - МАС=3

   10000 миль - 70/35 ПСП - МАС=2

   Планета - 100/50 ПСП - МАС=1

**Глава 16: Посвящения Психопортации**

   Астральная Проекция (Astral Projection)

   МАС                              8

   ПСП                              3 в час/1

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Аналогично условному переходу, только пси путешествует не в физическом теле. Создается и помещается на астральный план астральное тело, соединенное с физическим серебряной нитью (видимо на расстоянии 10 футов от астрального тела, далее становится невидимым). Только астральные существа и путешественники могут видеть пси. Если нить повреждена, оба тела погибают. Нить может быть повреждена только сильным пси-ветром или серебряным мечем гитианки.

       Пси использует астрал как путь на другие планы - внешние либо первичные. По достижении места формируется временное тело, отражающее реальное физическое тело пси, оба тела (астральное и новое) соединены серебряной нитью. Если новое тело или астральное убиты, нить возвращает пси в реальное тело.

       Второе тело не формируется на том же плане, что и реальное физическое. В этом случае пси осматривает место в астральном теле, он все видит но ничего не может делать. Можно брать маг. вещи, но в основном они теряют силу.

   Мерцание (Blink)

   МАС                              9

   ПСП                              4 в час/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Телепорт

         Сила позволяет пси делать серию коротких телепортаций в случайно выбранном направлении, что делает почти невозможным удар по нему в бою. Каждый раунд пси автоматически телепортируется один раз. Инициатива телепортации определяется каждый раунд заново. Чтобы ударить пси, противник должен иметь иничиативу лучше, чем инициатива мерцания в текущем раунде. Пси может захотеть ударить кого-то, прежде чем он телепортируется. В таком случае пси должен иметь инициативу лучше, чем инициатива Мерцания, или произвести действие в конце раунда. Мерцание переносит пси на 3d10 футов в случайном направлении. Направление определяется броском 1d8 (1 - прямо, 2- прямо-направо, 3 - направо и т.д.)

   Пространственная Дверь (Dimensional Door)

   МАС                              7

   ПСП                              3 в раунд/1

   Дальность                         50+ ярдов

   Область Эффекта            Нет

   Предпосылки             Нет

       Пси открывает двухсторонний портал, ведущий сквозь иное измерение, в место, выбранное пси. Портал имеет только одну сторону (обращенную к пси) и не может служить защитой от стрел. До 5 существ могут пройти сквозь портал в раунд. Если существа выстраиваются в цепочку, до 10 существ могут пройти в раунд. Проход через портал сильно дезориентирует, проходящий ошеломлен и не может двигаться и атаковать 1 раунд. Через портал необходимо проходить сразу, если просунуть сквозь портал только часть тела, чувствуется сильная боль. Человек, просунувший голову, кидает SS, провал означает потерю половины хитов и проваливание через портал. Через дверь можно кидать объекты и атаковать с пенальти 4. Увеличение расстояния не увеличивает траты сил, но уменьшает МАС силы:

   50 ярдов - МАС=7

   75 ярдов - МАС=5

   100 ярдов - МАС=2

   150 ярдов - МАС=0

   200 ярдов - МАС=-3

   Двухмерное Лезвие (Dimension Blade)

   МАС                              7

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            1 оружие

   Предпосылки             Двухмерность

         Пси может использовать свой контроль над измерениями, чтобы придать оружию убийственную остроту, сделав его двухмерным. Почти лубое оружие может быть сделано двухмерным, даже молоты и булавы. Только составное, цепное или веревочное оружие (кистени, нунчаки, цепы) не может быть сделано двухмерным. Под действием силы, оружие игнорирует любую броню, учитываются только бонусы от подвижности и магическая защита. В добавок, оружие получает бонус +2 к атаке и повреждениям. Любой обьект, пересекшийся с двухмерным лезвием, должен сделать удачный спасбросок против дезинтеграции или будет разрезан пополам.

   Пространственный Экран (Dimensional Screen)

   МАС                              6

   ПСП                              7 в час/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Пространственная Дверь

         Позволяет пси завернуть Пространственную Дверь вокруг себя, чтобы защититься от атак. Экран окружает пси в радиусе 2 футов. Высота экрана равна росту пси. Любое оружие и снаряды, попадающие в экран, вылетают с другой стороны экрана. Рукопашные атаки, также не причиняют пси вреда, как и большинство магических снарядов (Молния, пламя).

   Пси, также, не может атаковать из-за экрана, он может использовать только некоторые псионические силы, которые не требуют прямой видимости.

   Если с экраном соприкасается обьект или существо размерами больше, чем экран - экран разрушается.

   Проход По Измерениям (Dimensional Walk)

   МАС                              8

   ПСП                              5 в турн/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси перемещается по своему измерению, проходя его под "верным углом". Пси открывает смутно видимый портал, в который может войти только он сам, портал за ним сразу закрывается. Пси оказывается в сером месте без всяких отличительных признаков, не дающим пищи никаким чувствам. Пси может путешествовать по этой серой реальности со скоростью 21 мили в турн. Он не видит, где находится и вынужден полагаться только на инстинкты. Пси кидает проверку на WIS каждый турн, провал означает ошибку в направлении на несколько миль. По выходу из путешествия пси должен сам определить свое местонахождение. За исключением возможности потеряться, путешествие безопасно, с собой можно унести сколько угодно и выйти в любой момент. С путешественником никто не может контактировать. С собой пси может взять столько, сколько сможет унести. Однако любые переносные устройства, задействующие измерения, работать не будут  (bag of holding, например, рассыплет свое содержимое).

   Путешествие Во Сне (Dream Travel)

   МАС                              7

   ПСП                              1 за 25 миль

   Дальность                         500 миль

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Пси путешествует в своем сне и просыпается там, куда перенесло его это путешествие. Пси засыпает и пытается во сне переместиться в нужное ему место. В начале путешествия ДМ секретно делает бросок  за пси. Если бросок провален, то шанс провала силы равен 10% за каждый пункт, не хватающий до МАС.

   Все путешествие занимает около 8 часов, успешно оно или нет.

       Пси может брать в путешествие других пассажиров, с пенальти 1 за каждого (они также должны спать). Для всех кидается 1 бросок. PSP тратятся за каждого пассажира в таком же размере, как и за самого пси. Можно взять в путешествие животных, обладающих интеллектом. Чтобы взять обычное животное (собака, лошадь и пр.) необходим отдельный бросок, уменьшается в 2 раза. По истечении путешествия все просыпаются в новом месте со всем снаряжением.

   Двухмерность (Duo-dimension)

   МАС                              6

   ПСП                              6 в раунд/3

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

         Позволяет пси сделать свое тело двухмерным. Для тех, кто смотрит на пси сбоку, его не существует и он не подвержен никаким типам атак. Пси может пробраться через тоньчайшую щель, если только она больше его роста. Пси может двигаться и атаковать и он не неуязвим. Пси может быть атакован спереди или сзади. При попадании, пси получает двойные повеждения.

   Фаза (Phase)

   МАС                              10

   ПСП                              6 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

         Позволяет пси переключить свое тело в другой план движения. Пси становится прозрачным для нефазового мира вокруг него. Пси может перемещаться сквозь твердые тела. Никакая атаки или энергия не могут причинить ему вреда, кроме фазовых существ и обьектов.

   Пси может двигаться вертикально, со скоростью 10 футов в раунд. Сквозь землю он может передвигаться с нормальным рейтингом скорости, сквозь воду или песок - с половинным. Если у пси заканчиваются ПСП, когда он находится в твердом теле, он получает 3d10 пунктов повреждений, впадает в кому на 1d6 часов и переходит немедленно в Эфирный План. Помните, что фазовые существа и обьекты не подвержены гравитации. Если пси, падая, активирует силу, он пролетит еще 21/2 фута вниз (сквозь что-либо) за каждые 10 футов падения. У него должно остаться достаточно ПСП, чтобы реверсировать падение и выбраться на поверхность.

   Фазовый пси получает бонус +2 к МАС и спасброскам против заклятий, действующих на разум. Также, пси получает пенальти (-2) к МТНАСО.

   Фазовый Обьект (Phase Object)

   МАС                              9

   ПСП                              6+ в раунд/3+

   Дальность                         20 ярдов

   Область Эффекта            1 обьект

   Предпосылки             Фаза

         Позволяет пси сделать обьект фазовым. Можно пройти сквозь стену, сделать меч врага безвредным, обрушить здание, сделав его фундамент фазовым.

   Чем больше обьект, тем труднее сделать его фазовым. Нужно потратить 1 ПСП за каждые 10 фунтов обьекта (не меньше 10 ПСП). Обьект в фазовой форме не способен причинить вред обычному существу, но пси может сделать свой меч фазовым, чтобы нанести вред фазовому существу.

   Если целевой обьект держит существо, оно должно сделать спасбросок против заклятья, чтобы избежать эффекта силы.

   Внепространственный Карман (Pocket Dimension)

   МАС                              10

   ПСП                              6 в турн/3

   Дальность                         10 ярдов

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Нет

         Позволяет пси создать маленькое пространство в другом измерении для хранения чего-либо. Пространство имеет форму куба со стороной 5 футов и может сместить в себя обьект любого веса, если он подходит по размерам. Доступом в пространство является мерцающая дверь. Дверь всегда находится на одном месте, по отношению к пси. Пси может изменить размеры двери, как захочет, от квадрата со стороной 5 футов, до полностью закрытой двери. Пси может переносить вещи любого веса. Если пси перестает поддерживать силу, все вещи, находившиеся в Внепространственном кармане, падаю в месте доступа к карману и могут повредиться. Живые существа в Внепространственном Кармане, задыхаются через 15 минут, но пси может оставить дверь в карман немного приоткрытой. Пси не может войти в свой Внепространственный Карман, но может что-либо положить туда и достать оттуда все.

   Искажение Пространства (Spatial Distortion)

   МАС                              6

   ПСП                              5+ в раунд/3+

   Дальность                         100 ярдов

   Область Эффекта            куб со сторонами 20 футов

   Предпосылки             Нет

         Позволяет пси искажать пространство, делая его меньше или больше. Базовая область действия - куб со стороной 20 футов, но пси может увеличить область эффекта, платя дополнительно 5 ПСП за каждый дополнительный куб со стороной 20 футов. Область действия может быть приспособлена к окружению. Например, в подземном проходе диаметром 10 футов, базовая область действия будет не куб со стороной 20 футов, а цилиндр 10 футов в диаметре и 80 футов длинной. В области действия пси может увеличить пропорции вдвое или уменьшить их вдвое. Он может изменить проход длинной 80 футов, сделав его длиннее или короче в два раза и т.д. Обьект должен полностью ьыть вне или внутри области эффекта. Переход незаметен.

   Блокирование Телепортации (Teleport Lock)

   МАС                              8

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         30 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Якорь пространства/времени

         Позволяет пси предотвратить телепортацию существа. Все формы телепортации, магические и псионические, блокируются этой силой. Также, эта сила блокирует магическое или псионическое Мерцание и переключение Планов, но не блокирует Пространственные двери и Проход по измерениям.

   Телепорт По Условиям (Teleport Trigger)

   МАС                              8

   ПСП                              2 в час/1

   Дальность                         Бесконечная

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Телепорт

       Создает программируемое событие, которое позволяет пси немедленно и инстинктивно перенестись в безопасное место. После успешного броска силы пси определяет куда он хочет перенестись и условие, по которому сработает телепорт. Пси может определить что угодно в виде триггера, но чтобы триггер сработал, пси должен быть абсолютно уверен в наступлении события (если указано извержение вулкана в пределах 500 миль, пси должен сам его увидеть. Типичные примеры триггеров - снижение здоровья ниже 10 хитов, встреча с иллитидом, попадание в пси магического снаряда. Когда случается это событие, срабатывает обычный телепорт - соответственно надо иметь необходимое число PSP и кинуть бросок МТНАСО.

   Якорь Пространства/Времени (Time/Space Anchor)

   МАС                              8

   ПСП                              3 в раунд/1

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Радиус 3 ярда

   Предпосылки             Нет

         Предохраняет пси от нежелательной телепортации, привязывая его к конкретному месту. После установленного якоря пси нельзя телепортировать против его воли, если только он не провалит пси-контест. Все вещи и существа в пределах 3-х ярдов также защищены от нежелательной телепортации (вещи - автоматически, существа - по желанию пси). Защита одного существа строит 1 дополнительный PSP в раунд. Нельзя предотвратить телепорт кого-то по своей воле собственной силой.

**Глава 17: Науки Телепатии**

   Доминирование (Domination)

   МАС                              8

   ПСП                              6+ в раунд/3+

   Дальность                         30 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Сила может использоваться только на открытый разум. Пси передает сигналы своего разума прямо в разум другого создания. В результате существо делает практически все, чего желает пси. Доминированный субъект знает, что происходит, но не может противиться воле пси. Команды даются ментально. Способности жертвы не увеличиваются и не ухудшаются. Субъекта можно заставить использовать любую способность, если пси знает о ней. Никаких знаний и секретов жертвы пси не получает

       При попытке доминирования жертва кидает спас-бросок от заклинаний и при успехе доминирование не проходит. Далее, пси требует от жертвы сделать нечто, противоречащее его мировоззрению,  позволен еще спас бросок (от заклинаний), чтобы вновь обрести свободную волю.

       Стоимость установления и поддержки силы зависит от уровня жертвы:

   1-5 уровень (HD) - 6/3 ПСП

   6-10 уровень (HD) - 12/6 ПСП

   11-15 уровень (HD) - 22/11 ПСП

   16-20 уровень (HD) - 32/16 ПСП

   21+ уровень (HD) - 50/25 ПСП

   Связь Судеб (Fate Link)

   МАС                              5

   ПСП                              6 в турн/3

   Дальность                         2 мили

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Объединяет судьбу с другим существом. Напр., если один теряет хиты - второй теряет столько же. Если один умирает - второй кидает спас-бросок от смерти либо умирает.

   Массовое Доминирование (Mass Domination)

   МАС                              6

   ПСП                              Специальная

   Дальность                         40 ярдов

   Область Эффекта            до 5 существ

   Предпосылки             Связь Разумов, Доминирование

       Аналогично доминированию, можно контролировать до 5 существ, с каждым необходимо установить контакт и доминировать индивидуально. Стоимость поддержки - см. Доминирование.

   Ментальный Огонь (Mindflame)

   МАС                              7

   ПСП                              30/15

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Конус 5x20 футов, до 6-ти существ

   Предпосылки             8-ой уровень, Пси-Удар, Синаптический Стазис

         Позволяет пси атаковать разумы существ ментальной силой, которая может обездвижить или убить жертвы.

   Если цель - другой пси, он может избежать эффекта поставив одну из пси-защит. Эффект зависит от уровня (HD) жертвы:

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровень (HD)** | **Эффект** |
| Меньше 1 | Кома на 1d6 дней, потеря 1d3 пунктов Интеллекта |
| От 1 до 2 | Без сознания на 2d4 турна, потеря 1 пункта Интеллекта |
| От 2+1 до 4 | Парализована на 1d4 турна |
| От 4+1 до 8 | Оглушена на 2d6 раундов |
| 8+1 и больше | Ошеломлена на 1d3 раунда |

         Независимо от эффекта, жертва должна кинуть спасбросок против смерти, чтобы избежать эффекта силы. Жертвы, которые впали в кому, обязаны кинуть еще один спасбросок против смерти, чтобы избежать разрушения разума. Жертвы, находящиеся без сознания, должны кинуть второй спасбросок против смерти, чтобы не впасть в кому. Оглушенные существа не могут двигаться, атаковать, применять магию или псионические силы и получают пенальти -2 к АС. Они должны выкинуть спасбросок против заклятья, чтобы применить магию или псионику.

         Эффект силы может быть разрушен применением *Пси-хирургии*, *Ограниченного Желания* или *Лечения Серьезных Ран*.

   Если пси использует эту силу больше, чем раз в день, он получает -4 пенальти к МТНАСО при втором использовании силы.

   Ментальный Огонь - это темная сила и пси, который применяет эту силу, постепенно становится на путь зла.

   Связь Разумов (Mindlink)

   МАС                              8

   ПСП                              7+ в раунд/3+

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

       Позволяет безмолвно переговариваться с любым интеллигентным существом (INT не менее 5). Разговор двухсторонний. Связь отлична от чтения мыслей,  так как пси получает только те мысли, что ему хотят передать. Язык не имеет значения. Языковой барьер, не имеет значения. Количество ПСП, которые тратятся на инициализацию силы и на ее поддержку, зависит от уровня (HD) существа.

   1-5 уровень (HD) - 7/3 ПСП

   6-10 уровень (HD) - 8/4 ПСП

   11-15 уровень (HD) - 9/5 ПСП

   16-20 уровень (HD) - 11/6 ПСП

   20+ уровень (HD) - 12/6 ПСП

   Зонд (Probe)

   МАС                              8

   ПСП                              8+ в раунд/4+

   Дальность                         2 ярда

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Экстрасенсорное Восприятие (ESP)

       Эта сила может использоваться только на открытый разум. Во многом подобно ESP, но позволяет глубже погружаться в сознание объекта. Если объект заваливает спас-бросок от заклинаний, все его знания и память доступны зондирующему - от недавних и свежих до самых глубоких. Полученная информация не обязательно истинная, но сам объект в ней уверен. Пси может найти ответ на 1 вопрос в раунд. Если вопрос очень сложный и комплексный, на усмотрение ДМ'а исследование может занять более 1 раунда. Можно применять даже в бою если пси подберется достаточно близко. Если жертва хочет сказать заклинание, пси понимает это и видит его последствия. Стоимость инициализации силы и ее поддержки зависит от уровня (HD) жертвы.

   1-5 уровень (HD) - 8/4 ПСП

   6-10 уровень (HD) - 9/5 ПСП

   11-15 уровень (HD) - 10/5 ПСП

   16-20 уровень (HD) - 11/6 ПСП

   21+ уровень (HD) - 13/7 ПСП

   Пси-хирургия (Psychic Surgery)

   МАС                              8

   ПСП                              9+ в турн/5+

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             7-ой уровень

       Позволяет исправлять психические повреждения. Можно даже оперировать самого себя, но МАС ухудшается до значения 5. Фобии, шизофрения, идиотизм, комы и многое другое может быть вылечено этой силой. Не могут быть излечены проклятья и магические наводки - *Charm* и подобные. Одержимость не лечится, но можно выявить ее природу и вступить в бой с этим существом. Лечение обычно занимает не более турна. При неудачном броске проблема слишком сложна и может быть излечена только на следующем уровне.

       Пси-хирургия может быть использована, чтобы помочь выявить дикий талант. В случае успешной операции пациент получает бонус 2 на бросок дикого таланта.

       Во-вторых, пси-хирургия может быть использована для создания постоянного действия какой-либо телепатической силы без уплаты стоимости поддержки. Например, пациент может быть перманентно доминирован либо создана постоянная связь судеб. (пациенту передается не сила, а только закрепляется эффект). В этом случае применимы ограничения:

   1. Дальность силы должна быть больше 0.

   2. Хирург должен знать силу и успешно использовать ее на пациенте.

   3. Нельзя использовать этот тип хирургии на себе либо другом пси. Попытка ничего не даст.

   4. За 1 турн может быть сделана постоянной только 1 сила

   5. Если бросок МТНАСО равен МАС - процесс занимает 2 турна.

       Пси хирургию можно использовать от избавления от этой силы.

   Стоимость инициализации силы и ее поддержки зависит от уровня (HD) жертвы.

   1-5 уровень (HD) - 9/5 ПСП

   6-10 уровень (HD) - 10/5 ПСП

   11-15 уровень (HD) - 11/6 ПСП

   16-20 уровень (HD) - 12/6 ПСП

   21+ уровень (HD) - 14/7 ПСП

   Старшая Невидимость (Superior Invisibility)

   МАС                              6

   ПСП                              6 в раунд за 1 существо/3

   Дальность                         100 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Невидимость

       Сила подобна посвящению "невидимость", но скрывает пси полностью - пси не производит звука и запаха, но его все еще можно коснуться. Если он производит пси-атаку, контакт с жертвой автоматически разрывается.

   Обмен Разумов (Switch Personality)

   МАС                              5

   ПСП                              40/15

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Позволяет пси обменяться телом с другим существом. Обмен перманентный, оканчивается, когда пси активирует силу и обменивает тела снова. Разум получает все физические свойства нового тела, но знания, воспоминания и основанные на знаниях способности остаются. Например, если телепат обменивается телами с воином 10-го уровня, он получает все его хиты и физические свойства (STR, CON, DEX). Однако его атака, профессии и пр. остаются прежними. Обмен занимает полный турн и весьма травматичен для сторон. В конце обмена стороны делают спасбросок на шок организма, основанную на их новых параметрах. Не выкинувший его, впадает в кому на 1-100 часов. Далее, тела с инородным разумам склонны к дегенерации. Каждому из сменивших тело необходимо делать проверочный бросок на конституцию каждый день. Если бросок не выкинут, 1 пункт теряется. При снижении ее до нуля персонаж умирает. Потерянные пункты восстанавливаются только когда разум возвращается в свое тело, по 1 в день. Пси не теряет свои силы, если CON падает ниже 11, просто снижаются броски.

   Ультрабласт (Ultrablast)

   МАС                              5

   ПСП                              75/25

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Радиус 50 футов

   Предпосылки             10-ый уровень

         Повреждает психику существ в радиусе действия. Пси готовится 3 раунда, после чего излучает ужасный пси-вопль, проникающий во все разумы в радиусе 50 футов. Все, кто находится в радиусе действия кидают спас-бросок от парализации, провал означает падение без сознания на 2d6 турнов. Оставшиеся снова кидают спас-бросок от парализации, провал означает потерю всех пси-сил, только пси-хирургия сможет восстановить потерю. Хотя сила не действует на самого псионика, риск все равно имеется - при неудавшемся броске МТНАСО он впадает в кому на 1d10 дней - многие могут решить, что он мертв.

**Глава 18: Посвящения Телепатии**

   Привлекательность (Attraction)

   МАС                              7

   ПСП                              8 в раунд/3

   Дальность                         200 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Пси делает какой-либо объект, действие, событие, существо и пр. чрезвычайно привлекательным для объекта воздействия силы. Жертва делает все разумные усилия для приближения к этой вещи или существу. Жертва очарована, но это не слепое помешательство. Она осознает опасность, но не убежит, если только опасность не сильная и несомненная. И если опасность не очевидна (напр., отравленное вино в кубке), жертва легко уничтожит себя таким образом.

   Неприязнь (Aversion)

   МАС                              7

   ПСП                              8 в турн/3

   Дальность                         200 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Пси делает какой-либо объект, действие, событие, существо и пр. чрезвычайно отвратительным для объекта воздействия силы, так что жертва сделает все, чтобы избегнуть контакта с ним. Она не приблизится ближе 20 ярдов к нему, а если она уже близко - то отбежит. Отвращение впечатывается в мозг жертвы на 1 турн. В следующем турне можно поддерживать силу только если все это время продолжался контакт.

   Благоговение (Awe)

   МАС                              6

   ПСП                              4+ в раунд/2+

   Дальность                         0

   Область Эффекта            20 ярдов

   Предпосылки             Связь Разумов

       Сила работает только на открытом разуме. Пси заставляет жертву замереть в благоговении перед ним, почувствовать исходящую от пси великую силу. Жертве позволен спас-бросок от заклинаний. Жертва не испытывает желания услужить или подружится с пси, но не будет атаковать его кроме как под действие вынуждающих обстоятельств (напр. кто-то говорит "убей его или я убью тебя"). Жертва старается не делать ничего, вызывающего гнев или расстройство псионика и при первой возможности постарается убежать подальше. Стоимость инициализации и поддержки силы зависит от уровня (HD) жертвы.

   1-5 уровень (HD) - 4/2 ПСП

   6-10 уровень (HD) - 5/2 ПСП

   11-15 уровень (HD) - 6/3 ПСП

   16-20 уровень (HD) - 8/4 ПСП

   21+ уровень (HD) - 9/5 ПСП

   Скрытие Мыслей (Conceal Thoughts)

   МАС                              10

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

         Сила защищает пси от магического или псионического ESP, зонда, связи разумов и других заклинаний и сил, основанных на чтении мыслей. Сила дает бонус +2 к МАС и спасброскам против таких сил.

   Конвергенция (Convergence)

   МАС                              10

   ПСП                              8/3

   Дальность                         10 ярдов

   Область Эффекта            10 ярдов

   Предпосылки             4-ый уровень

       Позволяет нескольким пси объединять разумы в новую сущность, более мощную, чем отдельные ее части. Псиоников может быть любое количество, но каждый должен знать Конвергенцию, и все должные одновременно сделать успешный бросок. Их PSP объединяются в единый пул, если кто-то знает какую-либо силу, ее знают все. Каждый может использовать силу в нормальном темпе. Если группа атакована, атакующий должен сломать защиту каждого пси, если это прошло успешно - под воздействием находятся все. Когда связь разрывается, PSP делятся поровну между участниками, с округлением вниз, пункты, превышающие лимит, теряются.

   Дневные Сны (Daydream)

   МАС                              10

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Ум жертвы начинает плыть, впадает в мечтательное состояние. Эффективно только против существ с интеллектом 14 и менее, кто не может полностью сконцентрироваться на задаче, подходит к ее исполнению в расслабленной манере. Жертва обращает мало внимания на окружение, что упрощает очистку карманов, проход мимо незамеченным и пр. Воры получают бонус 20% на очистку карманов, скрытие в тени и тихое передвижение. Все остальные могут проводить эти действия как вор 4-го уровня (очистка карманов - 45%, скрытие в тени - 25% и тихое передвижение - 33%). ДМ может назначить бонусы на другие подобные действия.

   Эмпатия (Empathy)

   МАС                              10

   ПСП                              3 в раунд/1

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            20x20 футов

   Предпосылки             Нет

       Пси чувствует базовые эмоции, нужды и устремления разума.

   Экстрасенсорное Восприятие (ESP)

   МАС                              6

   ПСП                              6+ в раунд/3+

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

       Сила работает только на открытом разуме. Пси считывает мысли на поверхности разума. Нельзя использовать для проникновения в воспоминания или в подсознание. Существа, с особо продвинутым Интеллектом, привыкли думать словами, поэтому языковой барьер может стать серьезным препятствием. Существа, с особо низким Интеллектом думают картинками. Стоимость инициализации силы и ее поддержки зависит от уровня (HD) жертвы.

   1-5 уровень (HD) - 6/3 ПСП

   6-10 уровень (HD) - 7/4 ПСП

   11-15 уровень (HD) - 8/4 ПСП

   16-20 уровень (HD) - 9/5 ПСП

   21+ уровень (HD) - 11/6 ПСП

   Фальшивые Чувства (False Sensory Input)

   МАС                              6

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Фальсифицирует чувства жертвы - пси заставляет ее думать, что она ощущает, видит, слышит и пр. нечто в искаженном виде. Имеется ряд ограничений на применение этой силы. Так, нельзя ничего заставить исчезнуть или скрыть, вещи должны сохранять свои общие очертания и размеры. Например, человек может предстать в виде дварфа, но не в виде попугая,масло может принять вкус чеснока, но не потерять его вовсе и пр.

   Проникновение В Сущность (Identity Penetration)

   МАС                              8

   ПСП                              6 в раунд/3

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

       Позволяет определить истинную сущность объекта под маской иллюзий, полиморфа и пр.

   Распознавание Инкарнаций (Incarnation Awareness)

   МАС                              7

   ПСП                              12 в раунд/5

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

       В один раунд исследуется одна прошлая жизнь, начиная с наиболее ярких. Получается точная информация, сколько раз эта личность была убита и воскрешена.

   Причинение Боли (Inflict Pain)

   МАС                              5

   ПСП                              3+ в раунд/2+

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Сила может использоваться только на открытый разум. Не оставляет шрамов и рубцов, но вызывает любую форму боли по желанию пси. Силу могут свободно использовать только злые по характеру пси. Жертве позволен спас-бросок от парализации. В бою заваленный спас дает пенальти 4 на все броски в этом раунде, никакие заклинания не могут быть использованы. Стоимость силы зависит от уровня (HD) жертвы.

   1-5 уровень (HD) - 3/2 ПСП

   6-10 уровень (HD) - 4/2 ПСП

   11-15 уровень (HD) - 5/3 ПСП

   16-20 уровень (HD) - 6/3 ПСП

   21+ уровень (HD) - 8/4 ПСП

   Непобедимые Враги (Invincible Foes)

   МАС                              8

   ПСП                              6 в раунд/2

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Жертва верит, что любой удар убьет или искалечит ее. Даже если нанесен 1 пункт урона, объект видит себя умирающим, не может более драться и падает на землю, испытывая жуткую боль. Восстановиться можно лишь через турн, если пси прекратил поддержку силы. Если даже объект не получил ни одного удара, его поведение все равно изменяется. От постоянного ожидания смертельного удара объект может прекратить атаковать, попытаться сбежать или сдаться.

       Сила может работать на реверс - объект верит, что каждый его удар смертелен. Его вера создает иллюзии - даже если он лишь поцарапал врага, он видит как тот падает на землю, обливаясь кровью из смертельной раны. Иллюзия длится до тех пор, пока он не будет атакован снова этим персонажем. Таким образом, пси может сбежать, оставив свой иллюзорный "труп" либо атаковать из выгодной позиции с бонусом 2 на атаку. Если такое случается три раза, объект кидает спас от заклинаний и в случае провала убежден, что его враги абсолютно непобедимы, реагируя соответственно.

   Невидимость (Invisibility)

   МАС                              6

   ПСП                              3+ в раунд за 1 существо/2+

   Дальность                         100 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Сила может быть использована только на открытый разум. Пси невидим только для того, на кого он воздействует. Можно скрыть другое существо (размером не более человека), тоже только от определенного объекта (не от себя самого). При воздействии все связи устанавливаются индивидуально - для того, чтобы скрыть 2 существа от двух других, нужно 4 броска силы и 4 проплаты начальной стоимости. Воздействует только на зрение, скрытый объект слышим и осязаем. Стоимость инициализации силы и ее поддержки зависит от уровня (HD) жертвы.

   1-5 уровень (HD) - 3/2 ПСП

   6-10 уровень (HD) - 4/2 ПСП

   11-15 уровень (HD) - 5/3 ПСП

   16-20 уровень (HD) - 6/3 ПСП

   21+ уровень (HD) - 8/4 ПСП

   Определение Жизни (Life Detection)

   МАС                              7

   ПСП                              3 в раунд/1

   Дальность                         100 ярдов

   Область Эффекта            Специальная

   Предпосылки             Нет

       Определяет присутствие живых разумных существ в выбранной области. Пси работает подобно радару. При увеличении расстояния снижается радиус сканирования - можно просканировать на 40 ярдов под 180 град., на 60 ярдов под 90 град., на 100 ярдов под 30 градусов. Первый раунд сканирования определяет присутствие людей, гуманоидов, нелюдей, млекопитающих, а также монстров выше 8-го уровня. Второй раунд выявляет птиц, рептилий, амфибий, рыб и монстров до 8-го уровня. Пси всегда получает точное количество существ.

       Бросок за пси делает ДМ секретно, если пси никого не обнаружил - это может как означать, что никого нет, так и быть результатом заваленного броска.

   Ментальная Преграда (Mind Bar)

   МАС                              7

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Нет

       Дает 75% защиту от магических заклинаний Очарование, Запутывание, ESP, Страх, Слабоумие, Магический сосуд, Сон, Внушение. Также дает полную защиту от одержания любого вида. Дополнительно, полностью защищает от всех телепатических сил кроме пяти атак. Воздействие на защищенный этой силой разум телепатией возможно только после пси-состязания, защищающийся использует ментальную преграду.

   Вызов Фобии (Phobia Amplification)

   МАС                              9

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Позволяет проникнуть в разум жертвы и вытащить ее величайший страх наружу. Если жертва заваливает спас-бросок от заклинаний, она верит, что ей угрожает объект ее страха, даже если он совершенно абсурден. Например, человек с боязнью падения может даже посредине огромной прерии передвигаться с трудом и часто застывать в страхе. В целом, реакция персонажа буде зависеть от вида вызванной фобии, но будеn в основном сводиться к побегу от устрашающего объекта или ситуации. Страх снижается до обычных размеров по прекращении действия силы.

   Пси-вампиризм (Psionic Vampirism)

   МАС                              8

   ПСП                              Специальная

   Дальность                         10 ярдов

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             6-ой уровень, Пси-вытягивание

         Одна из наиболее страшных псионических сил. Позволяет пси вытягивать ПСП из другого псионика. От Пси-вытягивания эта сила отличается тремя особенностями: 1) пси вытягивает сразу ПСП, а не пункты параметров для последующей конвертации, 2) жертва может и не спать, 3) жертва может не быть гуманоидной, главное, чтобы у нее были ПСП. Это очень болезненный процесс. Чтобы начать вытягивать ПСП, пси должен сначала установить контакт в разумом жертвы. Рейтинг вытягивания зависит от того, насколько бросок МТНАСО превосходит МАС.

   0 - +1           3 ПСП в раунд

   +2 - +3               5 ПСП в раунд

   +4 - +8        7 ПСП в раунд

   +9 - +11      9  ПСП в раунд

   +12 - +13    11 ПСП в раунд

   +14             15 ПСП в раунд

         ПСП, потерянные жертвой, восстанавливаются, как обычно. Если у жертвы осталось 0 ПСП в процессе вытягивания, она должна сделать спасбросок против смерти или упадет без сознания на 2d6 турнов.

   Пси-вампиризм - это злая сила и может использоваться только злыми пси. Если используется другими - они начинают склоняться ко злу.

   Пси-лезвие (Psychic Blade)

   МАС                              6

   ПСП                              5+ в раунд/2+

   Дальность                         0

   Область Эффекта            Пси

   Предпосылки             Атака "Тяга К Разуму", 6-ой уровень, пси должен быть "в теле"

         Позволяет пси создать полуматериальное оружие, имеющее очертания меча, которое можно использовать в бою. Любое живое существо, ударенное мечом, теряет 1d6 хитов + 1 за каждые дополнительные 2 ПСП. Жертва также должна выкинуть спасбросок против смерти или будет оглушена на 1d6 раундов. Пси-лезвие наносит 25% реальных повреждений и 75% "виртуальных", которые восстановятся через 1 турн после окончания энкаунтера.

   Пси-лезвие - это квинтессенция жизненной энергии пси и оно действенно против монстров, которых берет только +2 и больше оружие. Но, в то же время, существа, атакующие специальными атаками касанием (например атака *Drain Level*касанием), проводят свою атаку автоматически, каждый раз, когда Пси-лезвие касается их. Если жертва обладает пси-защитой, пси должен выдержать с ней контест.

   Пси-вытягивание (Psychic Drain)

   МАС                              7

   ПСП                              14/6

   Дальность                         30 ярдов

   Область Эффекта            До 6-ти разумов

   Предпосылки             6-ой уровень, Связь Разумов

       Позволяет пси использовать энергию других людей для своих нужд. Каждый субъект (проводник) должен спать. Затем нужно установить контакт с разумом. Затем - проверка силы. При успешной активации проводник впадает в транс на 1d6+3 часа. Проводник с некоторым трудом может быть разбужен, но он будет ослаблен и дезориентирован в течение часа. Пока проводник находится в трансе, пси может вытягивать пункты WIS, CON и INT, столько, сколько пожелает, получая 10 PSP за каждый пункт. Полученная энергия не может быть прибавлена к имеющейся, ее необходимо сразу же использовать. То есть, когда пси использует силу, он автоматически вытягивает необходимое количество PSP. Пси должен оставаться в радиусе действия силы, чтобы поддерживать контакт. Проводник подвержен большой опасности, если вытянуто более 50% характеристики.

   Потеря      Эффект

   51-60%      Временная амнезия на 2d6 недель

   61-70%      Перманентная амнезия

   71-80%      INT снижается до 4

   81-90%      INT снижается до 4, кома на 1d12 дней, каждый день SS либо смерть

   81-90%      спас-бросок от смерти, при заваленном - смерть, иначе INT WIS CON снижаются до 3, перманентно.

   Пси-маска (Psychic Impersonation)

   МАС                              10

   ПСП                              5 в час/2

   Дальность                         0

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Зонд

       Пси маскирует свою ауру и образ мыслей, делая их полностью похожими на ауру определенного человека. Для этого необходимо сначала зондировать объект, на который пси хочет походить. Пси маска не меняет внешности пси, это маска только для псиоников. Даже в этом случае пси-состязание с использованием зонда или распознавания сущности выявит природу псионика. Во время действия силы все броски силы псионика делаются с пенальти 1.

   Пси-посыльный (Psychic Messenger)

   МАС                              5

   ПСП                              4 в раунд/2

   Дальность                         200 миль

   Область Эффекта            1 квадратный ярд

   Предпосылки             Нет

       Создает 3-Д образ пси, который посылается на расстояние для передачи определенного сообщения. Все присутствующие видят и слышат его. Коммуникация односторонняя - телепат не знает, что происходит в месте назначения.

   Пси-сосуд (Receptacle)

   МАС                              8

   ПСП                              0

   Дальность                         Касание

   Область Эффекта            1 вещь

   Предпосылки             Подготовка предмета

       Позволяет хранить пси-энергию в специальном сосуде, из которого затем можно брать ее для пополнения утраченной. Нельзя повысить PSP выше максимума, можно лишь восполнить утрату. Для хранения используется либо специальный сосуд, подготовленный при помощи "Наполнения", либо драгоценный камень.

       Может быть использован любой сосуд, его необходимо подготовить и запечатать, как описано в "Наполнении". Может хранить количество PSP, равное начальному потенциалу пси умноженному на его уровень.

       Драгоценный камень хранит 1 PSP за каждый 100 GP своей стоимости. Камень также требует подготовки - в первый раз пси должен медленно (1 PSP в турн) наполнить камень до его максимальной емкости, ничто не должно его отвлекать. Затем делается бросок на силу, и если он провален, камень можно будет заполнить только на 50%.

       Сосуд заполняется со скоростью 1 PSP в раунд. По завершении делается проверочный бросок. Если он успешен - все нормально, если нет - сосуд заполнился только на половину, остальные PSP потрачены впустую. Нельзя сохранить PSP выше своего максимума.

       Сила, сохраняемая в сосуде, может быть использована автоматически, сосуд должен контактировать с кожей. Нельзя использовать более PSP, чем сохранено и нельзя поднять PSP выше максимума. Только сам пси может использовать силу, которую он сохранил.

       Если сосуд уничтожен или поврежден, количество заложенных PSP вычитается из PSP пси. Кроме того, восстановление PSP до максимума первый раз после утери сосуда происходит с половинной скоростью.

   Отвращение (Repugnance)

   МАС                              8

   ПСП                              8 в раунд/3

   Дальность                         200 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Пси делает нечто - персону, место, объект - совершенно отвратительным для объекта. Объект полностью поглощен неприязнью к этой вещи и делает все, чтобы как можно быстрее ее уничтожить. Если это резко противоположно характеру жертвы, ей позволен спас-бросок от заклинаний.

   Посылать Мысли (Send Thoughts)

   МАС                              8

   ПСП                              3+ в раунд/2+

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

       Сила работает только на открытом разуме. Вид односторонней коммуникации. Можно посылать определенные мысли или просто отвлекать жертву. Если цель - творящий заклинание маг, он должен кинуть спас-бросок от заклинаний. При заваленном спасе концентрация мага нарушается. В бою отвлекаемый персонаж имеет пенальти 2 на броски атаки. Стоимость инициализации силы и ее поддержки зависит от уровня (HD) жертвы.

   1-5 уровень (HD) - 3/2 ПСП

   6-10 уровень (HD) - 4/2 ПСП

   11-15 уровень (HD) - 5/3 ПСП

   16-20 уровень (HD) - 6/3 ПСП

   21+ уровень (HD) - 8/4 ПСП

   Подавление Чувств (Sensory Suppression)

   МАС                              7

   ПСП                              4 в раунд за существо/2

   Дальность                         100 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов, Невидимость

         Позволяет пси временно ослепить или оглушить жертву. Глаза и уши жертвы будут работать нормально, но мозг не будет воспринимать информацию, поступающую от них. Пси должен кидать бросок силы на каждое существо отдельно. Ослепленное существо получает пенальти -4 к атакующим броскам, АС и спасброскам. Оглушенная жертва получает пенальти -1 к этим броскам, но эти пенальти могут быть увеличены. Например, если бой проходит вслепую в темноте и жертва использует профессию *Бой вслепую*, то при оглушении она получит те же -4 пенальти.

   Связь Зрения (Sight Link)

   МАС                              6

   ПСП                              5+ в турн/3+

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Сила работает только на открытом разуме. Позволяет подключиться к зрительной системе объекта и видеть то же, что и объект. Собственное зрение пси не портится. Если объект под атакой взглядом, пси также кидает соответствующий спас-бросок, или получает все эффекты атаки. Стоимость инициализации силы и ее поддержки зависит от уровня (HD) жертвы.

   1-5 уровень (HD) - 5/3 ПСП

   6-10 уровень (HD) - 6/3 ПСП

   11-15 уровень (HD) - 7/4 ПСП

   16-20 уровень (HD) - 8/4 ПСП

   21+ уровень (HD) - 10/5 ПСП

   Связь Слуха (Sound Link)

   МАС                              6

   ПСП                              5+ в турн/2+

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Связь Разумов

       Сила работает только на открытом разуме. Позволяет подключиться к слуховой системе объекта и слышать то же, что и объект. Собственный слух пси не портится. Если объект под атакой звуком, пси также кидает соответствующий спас-бросок, или получает все эффекты атаки. Стоимость инициализации силы и ее поддержки зависит от уровня (HD) жертвы.

   1-5 уровень (HD) - 5/2 ПСП

   6-10 уровень (HD) - 6/3 ПСП

   11-15 уровень (HD) - 7/3 ПСП

   16-20 уровень (HD) - 8/4 ПСП

   21+ уровень (HD) - 10/5 ПСП

   Подавление Страха (Suppress Fear)

   МАС                              10

   ПСП                              5/2

   Дальность                         10 ярдов

   Область Эффекта            1 существо

   Предпосылки             Нет

         Пси может использовать эту силу для поддержания боевого духа существа. Сила позволяет разрушить любые эффекты страха. Сила разрушает действие таких заклинаний, как *Cause Fear, Emotion, Eyebite, Fear, Scare, Spook, Symbol*, а также и эффекты от подобных псионических сил, таких как *Неуязвимые Враги и Усиление Фобий*. Если сила используется на существо, которое ничем не напугано, существо получает бонус +4 ко всем спасброскам против магических или псионических пугающих сил. Если заклинание или сила не позволяют спасбросок, пси все равно может сделать повторный бросок силы, чтобы узнать - сработало ли заклинание. Защита от страха продолжается 1 турн + 1 раунд за каждый уровень псионика.

   Эмоциональная Проекция (Telemphatic Projection)

   МАС                              9

   ПСП                              5 в раунд/2

   Дальность                         Не ограничена

   Область Эффекта            Диаметр 10 ярдов

   Предпосылки             Связь Разумов

       Позволяет посылать эмоции объекту и другим существам в круге Диам. 10 ярдов от него. Эмоции не могут быть изменены радикально. Так, нельзя сделать очень злое существо счастливым, но можно сделать его менее обозленным.

   Распознавание Лжи (Truthear)

   МАС                              10

   ПСП                              3 в раунд/1

   Дальность                         0

   Область Эффекта            То, что слышно

   Предпосылки             Связь Разумов

         Пси распознает, говорит ли существо правду. Слова не трансформируются в правдивые, пси только знает, правда это или ложь